SQUARE ENIX

NieR:Automata World Guide

ニーア オートマタ
美術記録集

≪廃墟都市調査報告書≫

SQUARE ENIX

SQUARE ENIX.
SE-MOOK

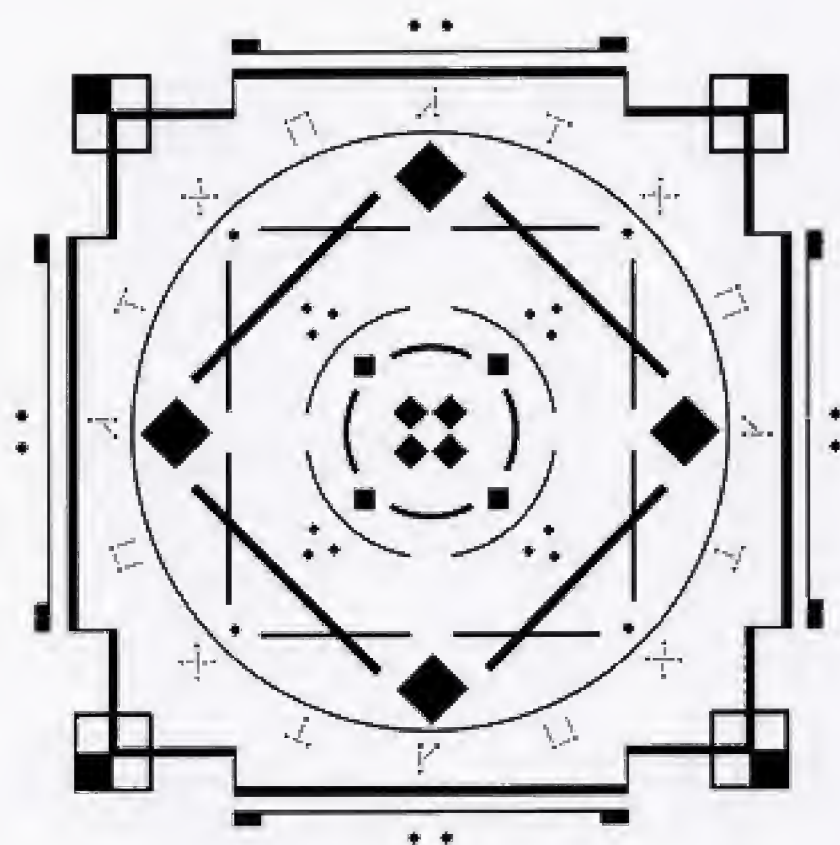
NieR:Automata World Guide

ニーア オートマタ 美術記録集

≪廃墟都市調査報告書≫

SQUARE ENIX.
SE-MOOK

NieR:Automata World Guide

ニーア オートマタ 美術記録集

≪廃墟都市調査報告書≫

NieR:Automata World Guide

ニーア オートマタ
美術記録集

≪廃墟都市調査報告書≫

NieR:Automata World Guide

ニーア オートマタ 美術記録集

≪廃墟都市調査報告書≫

衛星軌道基地バンカー観察日記

映島 巡（著）

〈ココ　ドコ　ダロウ?〉
〈アレ　ダレ　ダロウ?〉

[TB13：30]

まるで岩だらけの坂を上っているようだ、と2Bは思った。

左足は鉛の塊よりも重く、一歩前に出すだけで息が上がる。やっとの思いで左足を踏み出せば、次は右足の関節が軋んだ音で悲鳴を上げる。

半ば転がり落ちるように飛行ユニットを降りて、格納庫を出てエレベーターに乗り、通路を移動することわずか数メートル。たったそれだけの移動に要した時間は、数値に直せば呆然とするほど。開発部はこの通路の先にある。この後の所要時間を考えると、気が遠くなりそうだ。

衛星軌道上にあるバンカーは、ヨルハ部隊の前線基地である。地上に降下して戦うために必要なあらゆる設備も、隊員たちの居住空間も備えていたが、決して広大な場所というわけではなかった。なのに、目的地までの道のりが果てしなく遠く感じられた。通路は緩やかなスロープだから段差もない。目をつぶっていても歩けるような場所だというのに。

つまり、運動機能の不具合は相当に深刻、ということだ。早く開発部で再調整してもらわなければと、歩く速度をどうにか上げようとしたときだった。

前方から司令官がやってくる。敬礼するために左腕を胸に当てたつもりが、腕が上がりきっていない。2Bは顔をしかめた。どうやら不具合は足だけではなかったらしい。

「ああ。楽にしていい」

不格好な敬礼で、すぐに2Bの損傷を悟ったのだろう。司令官は腕を下ろすようにという仕種をした。

「ずいぶん、具合が悪そうだな」

「地上での修理が叶わなかったため、不本意ながら、作戦行動を中止して帰還いたしました。申し訳ありません」

「別に、謝らなくていい。他に負傷者は？」

「本日未明に発生した機械生命体との交戦により、1Dが右上腕部及び右肩に、4Bが左大腿部に軽傷を負うも、両名とも12Hの応急処置により、作戦行動に支障のないレベルまで回復しております」

「そうか」

司令官がふと視線を横へと流した。格納庫と開発部や司令室を結ぶこの通路は「外」に面していた。暗い宇宙空間と、点在する星々、そして、人類の故郷たる地球が見える。

あの青く美しい星の上では、ヨルハ部隊員を始めとするアンドロイド達が、今も機械生命体と戦っていた。叩き潰しても叩き潰しても、しつこく湧いてくる蟲のように、機械生命体どもは尽きることなく現れる。

「敵の数に対してヨルハ部隊員の数はあまりにも少ない……。少数精鋭と言えば、聞こえはいいが、な」

数の上での圧倒的な差を、これまで戦略と技術とで補ってきた。だが、その不利を覆すまでには至らず、戦いは長期化している。だから更なる努力を、と言われるのかと思ったが、違った。

「だから、あまり無理はするなよ？」

司令官の口許に笑みが浮かぶ。時折だが、司令官はこちらが戸惑うほど優しく微笑むことがある。言動は指導者らしく厳格であるし、その判断は研ぎ澄ました刃のように冷ややかで鋭いにも拘わらず。

僅かに浮かぶこの笑みの奥には、おそらく数え切れないほどの苦悩と葛藤が積もっているに違いなかった。

「司令官……」

言い掛けて、やめた。これは私の問題だ、と2Bは思い直した。

「いえ、何でもありません」

司令官が笑みを消す。その唇から静かな言葉が紡がれる。

「どれほど過酷な任務であっても、やり遂げねばならない。私達ヨルハ部隊は」

私達ヨルハ部隊は、と2Bは声に出さずに繰り返す。苦しかったこともある。つらくてたまらなかったことも……なかったわけではない。けれども、任務に不満を抱いたことはなかった。

「しかし、いかなる任務であれ、全ての責任は私にある。それを忘れるな」

まるで、心の中を読み取られたようだ。任務を終えるたびに積もっていく重さは、自分一人のものだと思っていた。いや、今もそ

う思っている。それでも、司令官の言葉は胸に響いた。

「人類に栄光あれ」

今度は左腕をきちんと胸に当てることができた。「人類に栄光あれ」と司令官もまた繰り返す。

この人の下で戦う。これからも。母なる地球を人類の手に取り戻すその日まで。

規則正しい足音を背中で聞きながら、2Bは開発室へと急いだ。

〈ナンダロウ　イマノ?〉
〈ナンダロウネ?　イマノ〉
〈ツイテイッテ　ミル?〉
〈ツイテイッテ　ミヨウ!〉

[TB13:40]

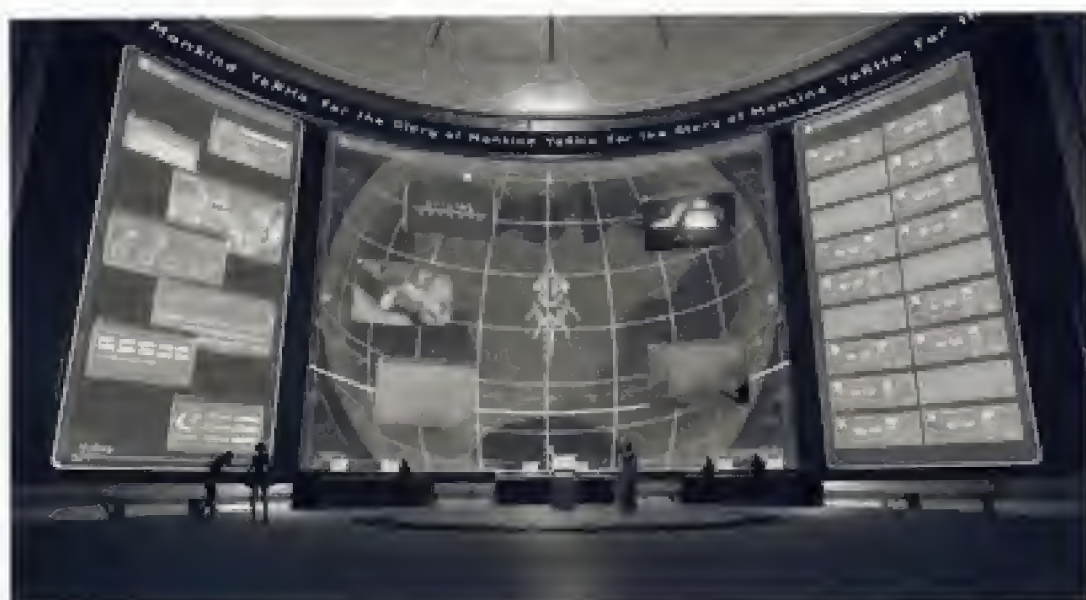
司令室に入るなり、一歩も進めなくなった。いきなり数人のオペレーターが駆け寄ってきて、進路を塞いできたのである。

「司令官！　バンカー内の資材配置の件なんですが……」

「地上戦、廃墟都市方面の戦況を報告させてください」

「月面へ送る資材コンテナの承認をお願いします」

「F地区3d区の通信帯域に障害が発生した模様です」

どうやらオペレーター達は「司令官」と肩書きが付いてしまえば、処理能力が跳ね上がるとでも考えているらしい。

「資材に関しては、各担当者の動線を考慮した配置図を三案に絞って提出。その後、改めて検討する」

「了解しました」

「戦況報告は三百三十秒後に聞く」

「了解です」

「コンテナ、承認した」

「ありがとうございます」

「F地区周辺の隊員をアクセスポイントへ向かわせ、原因を調査させろ」

「了解しました」

やれやれ、これで全部終わった。……と思ったのに、オペレーター達はその場を動く様子がない。まだ何かあるらしい。

「それから?」

はい、とオペレーター達が声を揃える。

「司令官！　受け取ってください！」

一斉に差し出されたのは、金色や銀色の小さな包み。

「これは?　何だ?」

「今日は二月十四日です。バレンタインといって、敬愛する相手に茶色いモノを贈る日なんです」

「バレンタイン?　旧世界の風習、か?」

「はい！　贈った人も贈られた人も、どちらも幸せになれるんだそうです。茶色いモノは金色や銀色の紙で包むのが習わしだそうですよ」

道理で、と思った。形や大きさはそれぞれだが、どの包みもきらきらと輝いている。なるほど、大昔の人類はこんなものを贈り合っていたらしい。

受け取った包みのひとつを、試しに開封してみる。焦げ茶色のリボンだった。これをどうしろと?　と思わないでもなかったが、ひとまず「ありがとう」と答えておいた。

旧世界の風習には理解を超えたものが少なくなかった。人類は自分達アンドロイドの創造主なのだから、「理解」を試みること自体がおこがましいし、意味もわからずに真

似るのは推奨される行為ではない。このバレンタインという風習の模倣も、公式には許可できるものではないのだが……。

ただ、そこまで堅いことは言わずにおこうと思う。オペレーター達には、前線で戦う兵士達とはまた違った苦労がある。

「司令官、あの……。よろしいでしょうか?」

最後に話しかけてきたのは、オペレーター6Oだった。彼女は2Bとの通信を担当している。

「なんだ?」

「飛行ユニット新装備の実装実験の承認をいただきたいのですが」

新装備の件については、開発部から途中経過の報告を何度か受けていた。実装実験となれば、オペレーターや隊員とのやり取りが必須である。その取りまとめは、6Oが担当していたらしい。

「ああ。あれか。先行調査の。作戦にアサインされていたのは、確か……」

「9Sです。先行調査で問題がなければ、降下部隊での最終実験となります」

それを聞いて、ふと脳裏に先刻の2Bの顔が浮かんだ。

「そうか、9Sか……。そうだったな」

全ての責任は私にある、と今まで幾度となく繰り返してきた言葉をまた、胸の内でつぶやく。

「承認した」

「ありがとうございます」

一礼した6Oが司令室を出て行った。さて、と振り返る。ちょうど三百三十秒後だ。

「では、地上戦の戦況報告を聞こう」

〈チジョウセン?　センキョウ　ホウコク?〉

〈地上デ　闘ウ　事?　戦闘ノ　状況ノ　事ジャナイ?〉

〈ナルホド。新装備ッテイウノハ　ナンダロウネ〉

〈ワカラナイネ〉

〈見ニ行ッテ　ミヨウカ〉

〈見ニ行ッテ　ミヨウヨ〉

[TB14:00]

オペレーター6Oは格納庫へと急いだ。入れ違いになってしまっては困る。いや、入れ違いになったらなったで、通信で連絡すればいいだけの話だから、困るわけではないけれども。

開きかけたドアに身体を滑り込ませる。焦れったくなるほど、ドアが開く速度は遅い。迅速な行動には迅速な設備が必要なのだから、改善すべき点として申請してみようか、などと考える。

「21O、いる?」

カタパルトに装備した飛行ユニットの陰から、オペレーター21Oが顔を出す。まだ点検作業の真っ最中だった。いいタイミングだ。6Oはさっそく用件を切り出した。

「実装実験の承認が下りたの!」

ところが、21Oの反応が予想外に薄い。実験の内容を失念しているのだろうか?

「例の新装備だよ?　飛行ユニットの!」

怪訝そうに眉をひそめていた21Oが呆れた表情を浮かべた。

「それだけ?」

「それだけ……って?」

今度は6Oが怪訝な表情を浮かべる番だった。21Oはいったい何を呆れているのだろうか?

「そんなの、通信ひとつで済むことでしょ。わざわざ、ここまで来なくたって」

「それはそうだけど」
　無駄なことをと言いたげな21Oに、6Oは反論の言葉を探した。
「でもでも！　いっつも通信で済ませてたら、運動不足になっちゃうし！」
　21Oの眉が片方だけ動く。だから何よ、と言わんばかりに。
「それに、実際の装備をちゃんと見ながら確認するのって、大事じゃない？　ほら、なんていうの？　私達的に？　万全？　そういうのって、ええと……」
「何事にも万全を期するのが私達オペレーターの役割、ね」
「そう！」
　6Oが勢い込んで答えると、やっと21Oも首を縦に振った。
「確かにそうかもね。新装備なんて聞いたら、あれこれやらかしそうだもの。好奇心の塊だから、9Sは」
　肩をすくめて言う21Oの口調は、言葉と裏腹に優しい。いつもそうなのだ。担当している9Sの話をするときの21Oは。
　わかるわかる、と6Oは身を乗り出す。担当する相手は違えど、オペレーターとしての気持ちは同じ。
「2Bさんもねー、けっこう無茶するからねー」
　S型が好奇心の赴くままに「やらかす」ように、B型は自分の身を顧みずに「やらかす」傾向があるのだ。だからこそ、銃弾の飛び交う前線でも臆することなく戦えるのだろうけれども。

「見てるこっちがハラハラするっていうか」
「特性上、仕方ないのはわかるんだけど」
「もうちょっと自重してほしいよね」
「でも、それを言ってもねえ」
「しょうがないもんねー」
　だから、と6Oと21Oの言葉が重なる。
「事前の準備は大事！」
　そして、オペレーター同士の情報交換も。取るに足らないようなやり取りや会話であっても、それもまた情報である。そんなささやかな情報の積み重ねが、重大な判断のヒントになったり、危険を回避するシグナルになったりする。要するに、オペレーターにとっては日常のすべてが任務につながっている。「日々是任務」なのだ。
　6Oと21Oは、新装備に関するいくつかの留意点と変更点を確認した後、少しばかりおしゃべりをした。もちろん、21Oは作業の手を休めることなく。
「はい、お待たせ」
　21Oが点検を終えた飛行ユニットを定位置に戻し、6Oのために場所を空けた。カタパルトには一度に一機しか装備できないため、点検も一人ずつ行うことになる。
「それじゃ、9Sには連絡しておくから」
「はーい。よろしく！」
　空いた場所に2Bの飛行ユニットを固定し、6Oは点検作業を開始した。

〈あの機械　オオキイ　ネエ?〉
〈アレが　新装備　カナア?〉
〈ツギは　ドコに　行こうカ?〉
〈ツギは　ドコに　行こうカ?〉

[TB14:30]
　9Sの居場所を探すのは、オペレーター21Oにとって「簡単なオシゴト」だった。
　地上では、衛星画像の解像度や通信帯域のせいで位置情報を誤ることもあるけれども、バンカー内であれば、まず間違えるこ

とはない。9Sはここだ、と思いつつ、21Oはドアの前に立つ。

サーバー管理室。バンカー内の大型端末が設置されている部屋である。ここで、9Sは敵の防壁を分析したり、新たなハッキングパターンの解析をしたりして過ごしていた。9Sはその手の細かい作業が大好きなのだ。

出撃命令が出ない限り、いつまでも、いつまでも、いつまでも……ここで作業をしている。その集中力たるや凄まじく、ドアが開く音がしても気づかないこともしばしばだった。

ほら、やっぱり、と21Oは内心でつぶやいた。9Sは一心に端末に見入っていて、21Oが入室したことにも気づかない。ゴーグルに隠れて見えないけれども、きっと目を輝かせて作業に没頭しているのだろう。

人類は、その幼年期には時間を忘れて「玩具で遊ぶ」という行為に夢中になっていたそうだけれども、それは今の9Sのような様子だったのではないだろうか。

実は、格納庫に向かう前にも一度、ここへ立ち寄っていた。あまりにも集中している様子だったから声はかけなかったのだが、その時点で、9Sの在室時間は三時間を超えていた。

いい加減、休憩を取るように言わなければ、と思ったときだった。不意に9Sの肩がびくりと震えた。背後から「わっ!」と大声でおどかされたような、そんな動作だった。

「なーんだ、オペレーターさんか」

跳ね上がっていた両肩を落として、9Sが21Oのほうへと視線を向ける。

「なーんだ、じゃないでしょう？　休憩もなしに何時間も作業をしてはいけないと、あれほど……」

「ハイハーイ！」

「ハイは一回でいいです」

はぁい、と不満そうな声が返ってくる。

「端末との接続を解除してください。次の作戦の説明をしますから」

「えー？　このまま聞くんじゃダメ?」

「ダメです。運動不足になりますよ」

ついさっき、6Oに言われたばかりの台詞を流用することになろうとは。でも、運動が必要なのは6Oよりも9Sのほうだ。

「少しは歩きましょうね」

9Sがしぶしぶ端末から離れた。

「次の作戦って、どこ?」

「工場廃墟です。廃墟内及び周辺の調査を」

「ってことは、また一人かぁ。寂しいなぁ」

9Sがつまらなそうに肩を落とした。が、すぐに顔を上げて、21Oを見上げてくる。

「オペレーターさんも一緒に行きませんか?」

本気で言っているわけではないことくらい、21Oにはわかっていた。寂しがっているのは本当だろうが、だからといって作戦にオペレーターを同行させるなど論外だ。

「ダメです。仕事なんですから。甘えたことを言ってないで、ちゃんと一人で遂行するように」

「わかってますってばー」

　9Sが頬を膨らませる。ただ、少し声が悄げているように聞こえた。それじゃあ、ちょっとばかり「アメ」をあげましょうかね、と21Oは考える。

「次の作戦は、新しい装備の実装実験も兼ねているそうですよ」

「ほんとに!?」

　9Sの声が弾んだ。思ったとおり、「新しい」という言葉は効果絶大だった。

「詳しい説明は格納庫で。実際の装備を確認しながらにしましょうね」

「はーい！」

　そのときだった。9Sがハッとした顔になる。

「どうかしましたか？」

　そういえば、さっきも少し様子がおかしかった。21Oが入室してきたことに驚いたのだろうと思ったけれども、9Sの視線は21Oがいたのとは違う方角を向いていた。あのとき、9Sは別の何かに気を取られて顔を上げたのだ。

「なんか……気になって」

「何が、ですか？」

　誰かに見られてたみたいな気がして、と9Sが室内に視線を巡らせる。しかし、すぐに9Sは首を横に振った。

「そんなわけないか。気のせいだよね。疲れてるのかな？」

「だから、定期的に休憩を取りなさいとあれほど……」

「ハイハーイ！」

「ハイは一回！」

　新装備の説明を終えたら、無理にでも休むように勧めなければ。疲労が蓄積していては作戦行動に支障を来しかねない。

　そんなことを考えながら、21Oは9Sを促してサーバー管理室を後にした。退室する前に、もう一度だけ、室内を見回してみたけれども、もちろん誰もいなかった。

〈危なかったね〉

〈見つかるところだったね〉

〈でも、サミシイって、何だろうね〉

〈わからないね〉

〈アンドロイドは不思議だらけだね〉

〈そうだね。不思議だらけで……面白いね〉

〈もう少し、遊びたいね〉

〈そうだね。もう少し……遊びたいね〉

　何者の気配もないサーバー管理室内、大型端末の画面に四つの文字が表れた。

通信終了

調査報告概要

■調査機体：ヨルハ九号S型および、随行支援ユニットPod153

本報告書は、地上任務にてヨルハ二号B型に同行した、ヨルハ九号S型の記憶空間内に残っていた情報である。全記録の解析が終わるまでの暫定措置として機密レベルSとし、司令官以外のヨルハ関係者に開示することを禁止する。

K.K

西暦5012年

外宇宙から飛来したエイリアンによる侵略が開始。
異星人達の造りだした兵器『機械生命体』により、人類文明は壊滅。
生き延びたわずかな者達は、月へと逃げ延びた。

西暦5204年

衛星軌道上に敷設された基地群よりアンドロイドを使った人類の反攻作戦が開始。
十数回におよぶ大規模降下作戦を経てもなお決定的な打撃を与えるに至らず、戦いは長期化。

西暦11945年

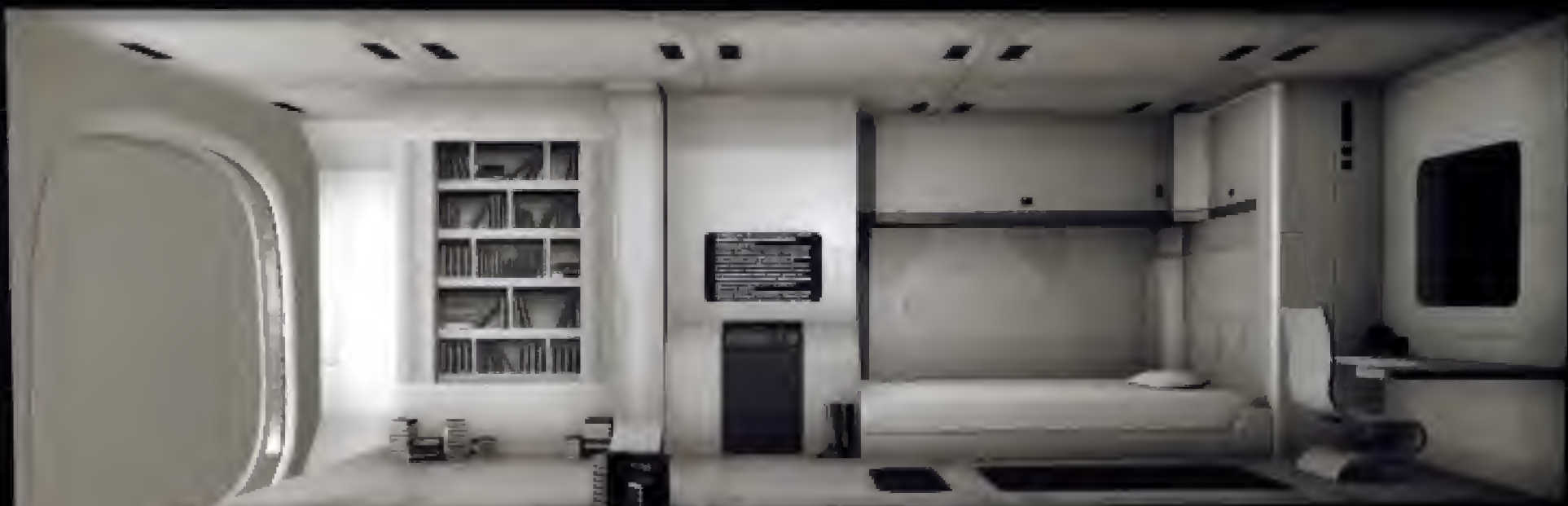
人類の最終決戦兵器「ヨルハ部隊」が、工場廃墟にて大型の機械生命体反応を感知。
その破壊に向け、戦闘部隊、およびスキャナーモデルのヨルハ九号S型を派遣。

降下作戦地域見取図
森の国 00112
砂漠地帯 00084
パスカルの村 00106
遊園地廃墟 00096
廃墟都市 00054
複製された街 00148
エイリアンシップ 00140
工場廃墟 00038
レジスタンスキャンプ 00074
水没都市 00128
本見取図は、軌道衛星上から確認されたデータをもとに作成されたもの。各地の詳細は9S、および本機ポッド153がまとめた調査報告を参照。
補足：報告書にて記載しているは各地に配置されたアクセスポイントの位置、は使用可能なエレベーター、はハシゴを確認した地点を示す。

バンカー調査報告

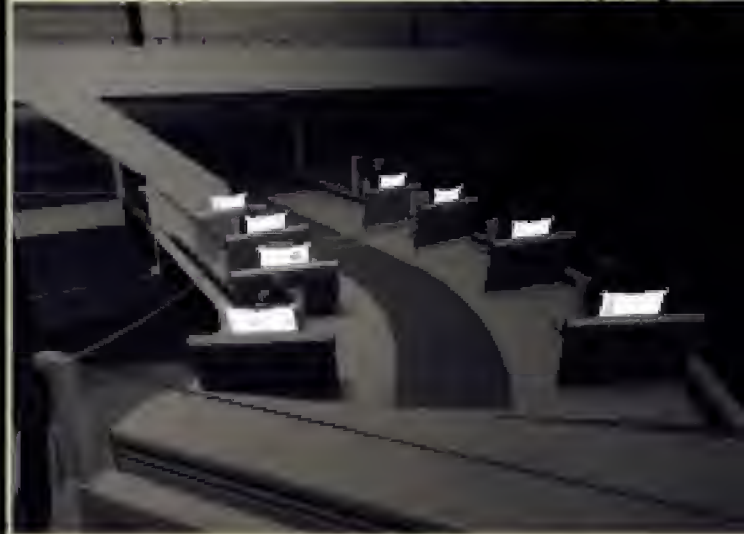
e585a8e381a6e381afe6bb85e381b3e3828be782bae381abe794a8e6848fe38195e3828ce381a6e38184e3819fe38082

K.K

軌道衛星として配備されている軍事施設は全部で13基存在する。内訳は、大出力レーザー衛星が4基、軍事基地が9基で、バンカーはヨルハ部隊専用の軍事基地として設計された。また、月面の人類会議との通信中継サーバーとしての役割も担っている。11938年08月竣工、11940年11月完成。

A 2Bの部屋

報告：ヨルハ部隊員には各自の部屋が割り当てられており、任務に就いていない場合はそれぞれの部屋で過ごしている。ベッドでは義体の機能の回復、端末では対価を支払うことで物資の供給を受けることも可能。なお、ヨルハ部隊員が着用している服の洗濯は、洗濯班という専門のアンドロイドが行なっている。

B 司令室

報告：ヨルハ部隊司令官、およびオペレータータイプが常駐し、作戦の管理・指示を行なう。設置されている巨大スクリーンには、作戦の状況がリアルタイムで表示されており、これをもとに指令が出される。ヨルハ部隊員は重要な作戦命令の受領、および報告をする際に、直接司令室への出頭を義務づけられている。

2B トゥビー

特徴：汎用戦闘 | 全高：168cm(ヒール含む) | 体重：148.8kg | B：84cm | W：56cm | H：88cm | 瞳の色：くすんだ青色 | 髪の色：黄系の白色

汎用戦闘モデルアンドロイド、正式名称ヨルハ二号B型。四肢のサブプロセッサーの処理が戦闘駆動に特化したチューニングになっており、近接戦闘を最も得意とする。戦闘時には随行支援ユニットと連携することで遠距離戦闘や、飛行ユニットを使用した任務も遂行可能。B型モデルは好戦的な性格の機体が多いが、2Bは同タイプのなかでも冷静沈着な性格であり、感情を持つことを禁止するヨルハ部隊の規則を遵守している。

A.Y

9S ナインエス

特徴：電脳戦闘 | 全高：160cm(ブーツ含む) | 体重：129.9kg | B：61cm | W：53cm | H：73cm | 瞳の色：くすんだ青色 | 髪の色：黄系の白色

スキャナーモデルアンドロイド、正式名称ヨルハ九号S型。戦闘機能も持つが、おもにハッキング機能を用いた単独での情報収集任務を担当する。S型はその特性上、好奇心旺盛な神経組成になっているが、9Sはそのなかでも感情表現が豊かな面が多くありヨルハ部隊としては不適格といえる。このような特性が何故実装されているのかは現段階では不明。工場廃墟での作戦以降、2Bとともに廃墟都市での調査任務に就く。

Operator 6O／21O

オペレーターシックス・オー／
オペレータートゥ・ワン・オー

特徴：情報処理 ｜ 全高：167cm(ヒール含む) ｜ 体重：145.5kg ｜ B：82cm ｜ W：57cm ｜ H：83cm ｜ 瞳の色：緑がかった青色 ｜ 髪の色：金色

バンカーの司令室に常駐している、オペレータータイプのアンドロイド。基本的に直接戦闘に参加することはなく、情報分析や指令の伝達をおもとする。O型は解析機能に特化しており、司令室にいる間は複数体が同時接続することで処理能力を向上させている。また、そのほかにも特殊機能を持つと言われているが詳細情報は公開されていない。6Oは2B、21Oは9Sを担当。6Oは比較的明るく、21Oは冷静な性格をしている。

Y.N

YoRHa (Heavy Armament) ヨルハ部隊重装備

特徴：近接戦闘	全高：—	体重：—	B：—	W：—	H：—	瞳の色：—	髪の色：—

ヨルハ部隊で正式採用されている「重装アーマー」を装備したヨルハ部隊員。重装アーマーは頭部を含む全身をカバーしており、高い防御性能を誇る。バックパックとしてついているのは冷却ユニット。ヨルハ機体は戦闘駆動中の放熱にスカートや頭髪を利用するが、重装アーマー装備時には内部に熱がこもるため、冷却ユニットを使用して常に冷却した状態を保つようにしている。機械生命体への大規模侵攻作戦での導入を想定した装備でもあり、2Bを含む戦闘モデルのヨルハ部隊員が運用可能。

Commander ヨルハ部隊司令官

特徴：司令機能 | 全高：175cm（髪飾り含む） | 体重：166.8kg | B：92cm | W：61cm | H：94cm | 瞳の色：緑がかった青色 | 髪の色：金色

ヨルハ部隊を指揮する司令長官。その立場から、さまざまな極秘情報に接している。バンカー内部に存在する唯一の非ヨルハ型機体。厳しい口調で部下に指示を出し、表だって感情を表すことは少ないが、2Bや9Sのことを気にかける様子が見られる。また、身の回りのことを疎かにする傾向があり、自室は誰も立ち入れないほど散乱している。脱走兵であるA2とは、過去に行なわれた作戦での経緯により因縁がある模様。

A.Y

Pod042／153

ポッド042／ポッド153

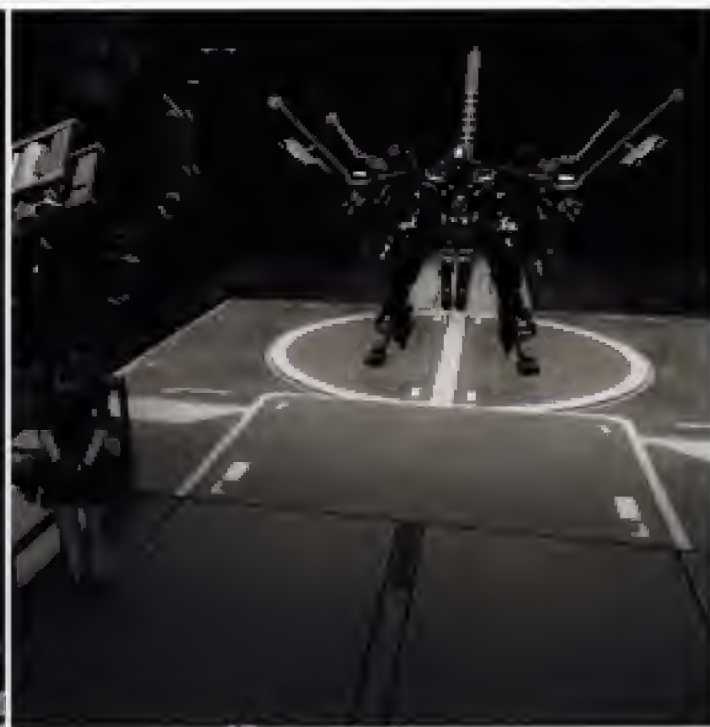
特徴：随行支援 | 全高：74.8483cm(突起含む) | 体重：36kg | B：54cm | W：54cm | H：54cm | ― | ―

ヨルハ部隊員に標準装備される随行支援ユニット。ポッド042は2B、ポッド153は9Sに随行しており、遠距離攻撃用の各種武装にて戦闘支援機能のほか、移動面のサポート機能も有している。複数のポッドによる連携した攻撃も可能。ポッドはアンドロイドのような思考型A.I.というより、兵器のサポートシステムとして作られているため、複雑な思考を行なうことはない。ただ、作戦行動を円滑に進めるため、ポッド同士での情報の交換などは行なっている。

アクセスポイント

アンドロイドの記憶データのバックアップを行なう設備。メールの受信、ハッキング演習などさまざまな機能を有している。同機能の設備が地上に設置されているが、偽装のために旧世界にあった「自動販売機」の形をしている。また地上設置モデルには、生命体にデータを奪われることを防ぐため、有事の際に防護シールドを展開する機能が存在する。保留になっているアクセスポイント間の転送機能については、開発部の方で最終実験（ベータテスト）を行なっており、1ヶ月以内に順次リリースの予定。

大型ターミナル

サーバー管理室に設置されている外部との通信を行なう設備。使用には申請が必要となる。通信環境が悪い状況でも使用でき、スキャナータイプであればバンカーから直接地上にいる機械生命体へハッキングすることも可能。月面の人類会議へのアクセスもここで集中管理されている。ライブラリには非常に興味深い機能が沢山あるため、ブックマークして後日調査予定。

格納庫

飛行ユニットを格納する区画。地球へ降下するヨルハ部隊員は、この区画にて飛行ユニットを装備し、敷設されたカタパルトから出撃する。格納庫内には機体の整備を行なう部隊員が常駐している。

飛行形態

飛行ユニット

ヨルハ部隊が地球への降下、および制圧任務などに用いる装備。単独で大気圏突入が可能なほか、武装としてガトリング、ブレード、ミサイルを搭載している。長距離移動のため最高速度を重視した「飛行形態」、戦闘における機動力を重視した「機動形態」の2つの形態へ変形が可能。カラーリングは黒を基調とするが、隊長権限を持つ個体が装備する際は、識別のため白へと変化する。非常に運用コストが高く、訓練時はシミュレーターのみの利用を義務付けられている。

機動形態

ポッド

常時ヨルハ機体に随伴し、システムサポートを行なう。ヨルハ試作機G型モデルの射撃機能の代替を目的に開発され、戦闘時には遠方からの射撃や、ポッドプログラムによる特殊兵装を使用。ホバリングによる移動のサポート、および調査任務における水生生物の捕獲機能も有する。

ポッドは3機で一つの自我を共有しており、機体についてもポッド042a、ポッド042b、ポッド042c、といった名称で管理される。
行動権限は基本的に支援対象のヨルハ機体に委ねられている。

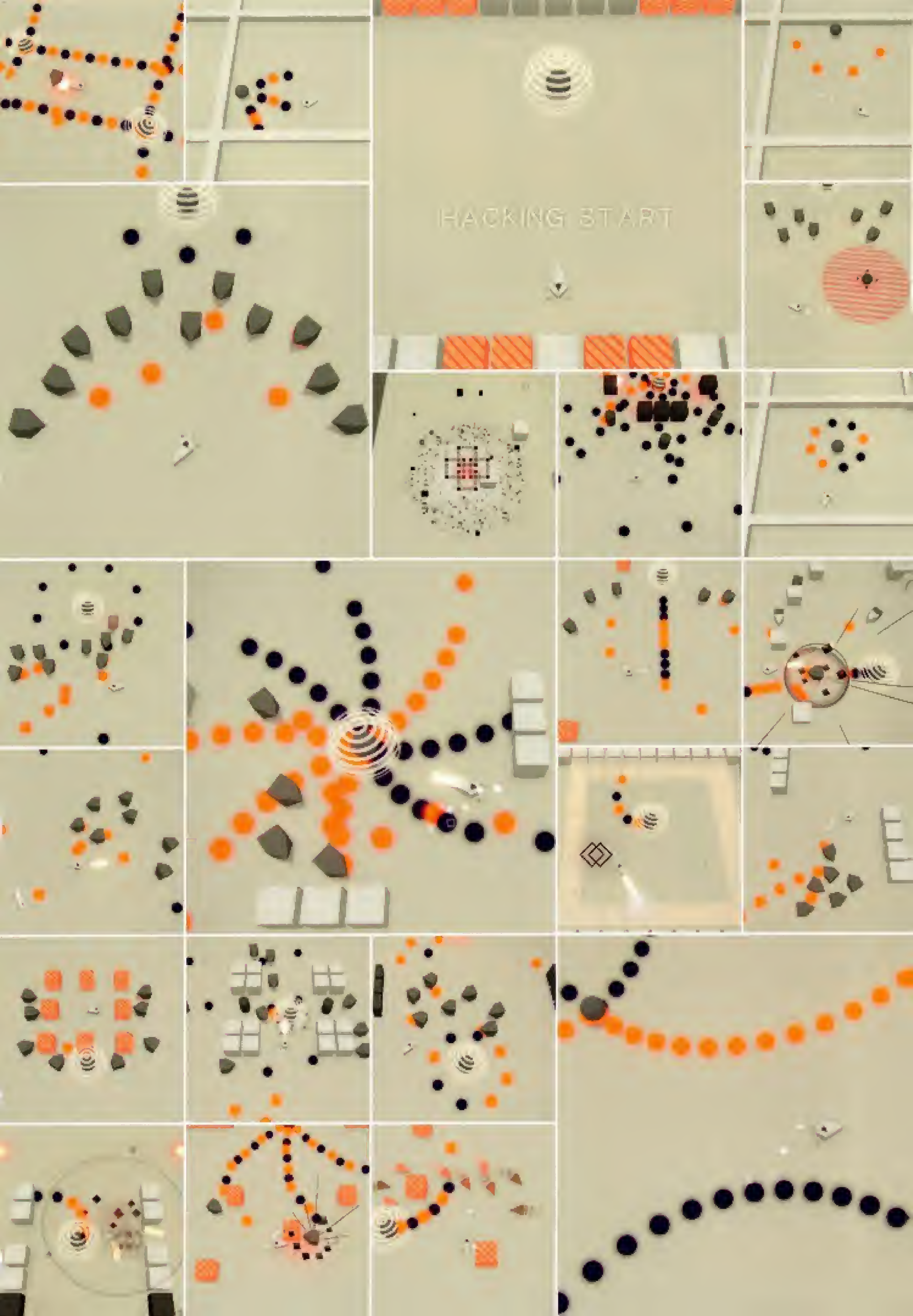
※記録修正：ヨルハ計画におけるポッドの機能処理については開示を禁止する。

プラグイン・チップ

アンドロイドの義体の機能を拡張するチップ。リアルタイムで得られる情報を拡張するものや、戦闘能力やハッキング機能の性能を高められるものなどが存在し、各自カスタマイズを行なっている。OSチップは取り外すと死亡してしまうため、取り扱いには細心の注意が必要。また、プラグイン・チップは機械生命体も使用しており、アンドロイドが使用しているものと比べ、最適化されているとの報告がある。

ハッキング機能

スキャナータイプのハッキング機能は、機械生命体にアクセスし、操作および破壊が可能。操作している機械生命体を媒介として、さらに別個体へとハッキングすることもできる。なお、ハッキングの際には、電脳空間において抵抗を受ける可能性が高く、失敗した場合は使用者の義体に障害が発生する恐れがある。論理ウィルス汚染の危険性があるため、S型モデル以外での運用を禁じられている。

HACKING START

K.K

工場廃墟調査報告

e7a59ee3818ce7949fe381bee3828ce38197e5a0b4e68980e38082

K.K

調査部隊報告書：

旧世界の時代に建造された兵器製造工場の廃墟。以前は内陸部にあったが、地形変動によって半水没化している。

以前は完全な廃墟だったが7645年に爆発事故があり、それ以来機械生命体が住み着くようになった。

K.K

調査部隊報告書：

第四区画：汚水処理施設。人類が使用していた頃は数千人もの作業員が工場に従事していた。移動効率の良い建築設計を行なったところ汚水処理施設の隣が食堂というレイアウトになってしまい、従業員達から批判の声が上がったという記録が残っている。現在では機械生命体が油洗浄槽として使用している。

K.K

調査部隊報告書：

第十三区画：兵器実験場。この区画では人類が製造した兵器の内、P22、P33と呼ばれる人型兵器の開発が行なわれていた。実験場は、それら兵器による格闘性能検査などの時に使用された場所で、大型の物理障壁生成装置が天井に設置されている。

■ 工場廃墟_地上

工場廃墟_地上_内部
00045
a
b
c
廃墟都市
00062
After
A 大規模爆発による地形の変形
A 大規模爆発による地形の変形
報告：ブラックボックス反応による爆発で、複数の超大型機械生命体の破壊に成功。代償として2Bおよび9Sの義体が大破。また、工場廃墟沿岸部の一部消失による地形の変形を確認。
推奨：爆心地付近に残存する2Bの義体および近接武器の回収。

工場廃墟_地上_内部
地下
00051
地下
00048
端末を操作して
鉄橋を架けられる
機械生命体が
生産されている

調査部隊報告書：

地下区画：低層部。工場廃墟に住み着いた機械生命体達は独自に工場を改造、増築していた。地下低層部のほとんどは機械生命体が増築したものだが、調査報告によると広大な空間の割に一部の箇所でしか生産活動が行なわれていない。現在、S型モデルによる第四次調査が行なわれている。

■ 工場廃墟_地下

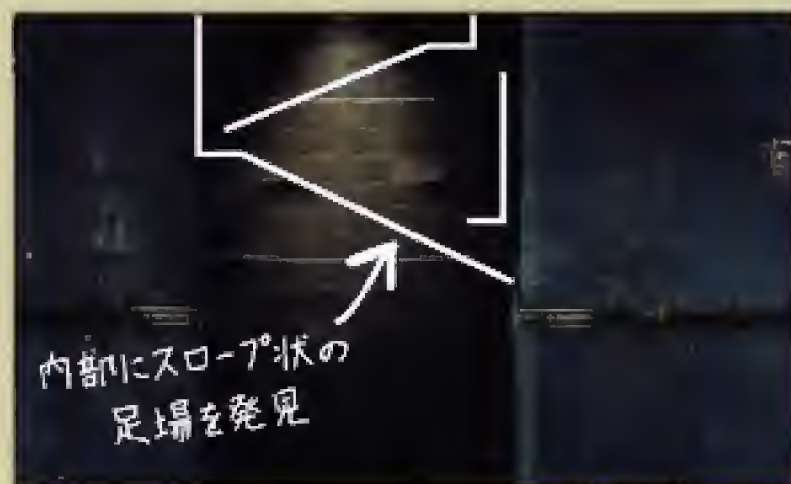
N

B 機械生命体と宗教

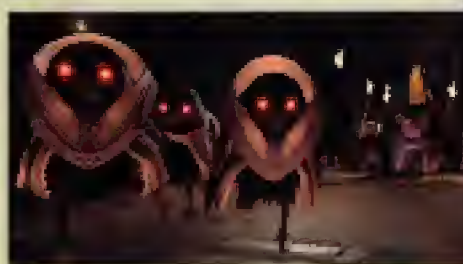
d

地上_内部

00045

内部にスロープ状の
足場を発見

カミになる! カミになる!
皆で死んで、カミになる!!

B 機械生命体と宗教

ネットワークから切り離された機械生命体は、自我を持つに至ったかのようだった。工場廃墟に集まった一団は、争いのない平穏な暮らしを求めた結果、宗教という拠り所に行き着いたらしい。まるで人間のような振る舞いだ……。機械生命体のなかには死をもってカミになろうとする者が一定数存在しており、溶鉱炉に飛び込んで自殺する個体を確認。一方で、死を恐れ、仲間同士の殺し合いに絶望する者もいた。それらを分けた原因は一体何なのだろうか?

C 工場廃墟地下の巨大プラント

報告：地下に広大な生産プラントの存在を確認。ベルトコンベア上で金属板をプレスし、小型の機械生命体の外装を製造。その生産速度は1レーンで5秒に1体。ヨルハ部隊による機械生命体の殲滅速度を大きく上回る計算。

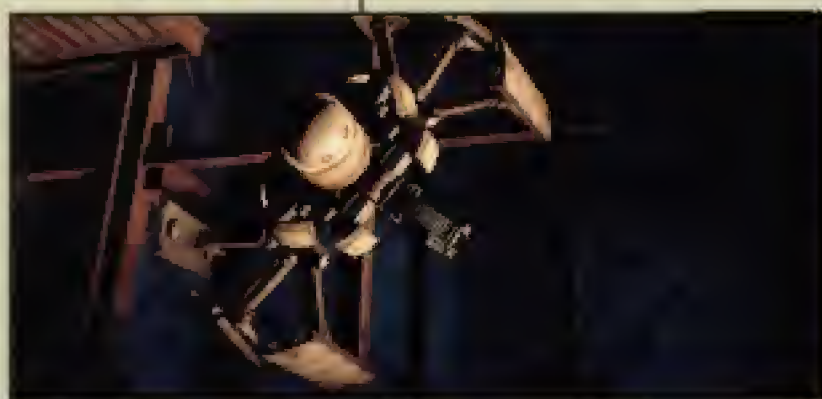
推測：建造物に振られた番号は、生産ラインの管理番号、または製造する機械生命体の型番。

i
00049
ハッキングにて解錠可能
j
N
f
00049
建物の側面にも
足場が！
k
j

D バンカーからのハッキング

ハッキングにて解錠可能

地上_内部

00045

壁面を移動可能な多脚の機械生命体を発見

D バンカーからのハッキング

2Bの工場脱出を支援する際、バンカーからこの部屋の機械生命体にハッキングを試行。より頑丈で強力な個体をハッキングしながら、2Bとの合流を目指して進んだ。廃棄された機械生命体は山のようにあり、途中で破壊されてしまっても、すぐに別の個体をハッキングできたことが、作戦成功の要因といえる。

-WARNING-

特殊個体報告

エンゲルス型要塞破壊合体可変歩兵。腕の部分は重機型の機械生命体「マルクス」が変形・合体したもの。平時は建造物に偽装しており、2機のマルクスと合体することで、超大型兵器として起動する。複数機体が目撃されており、製造番号110−Bの個体は、人類西暦11934年に製造されたことが記録に残っている。

重機のような形をした大型の機械生命体「マルクス」。超大型兵器の破壊作戦の際、目標と思われたほど巨大。1機がエンゲルスの片腕になることから、少なくともエンゲルスの倍の数が生産されていることが推測される。先端についた掘削用のバケットホイールは高速回転が可能で、触れた建造物などたやすく破壊する。

K.K

廃墟都市調査報告

e697a2e381abe6bb85e381b3e3819fe4babae9a19ee381aee6ae8be6bb93e38082

K.K

人類遺産再生管理記録：
レジスタンスキャンプ近辺から撮影。旧世界では見られなかった巨大化した植物が建築物を侵食しており、早急に対処すること。ただし新種と思しき植物の保全事項に抵触する可能性があるため、事前確認を要する。また水場には機械生命体が放った金属製の魚が数種類確認された。こちらは見つけ次第駆除すること。

人類遺産再生管理記録：
機械生命体に侵攻されなかった地域は戦闘被害が比較的軽微だが保守優先度が下げられているため、経年劣化による損傷が進んでいる。修復チームも手が回っておらず将来的にも改善の見込みがない。先日、人類会議に提出された「低優先度地区放棄案」については却下されたため、記録チームによる調査報告書から割り出された最重要修復ポイントの応急措置を進めている。

K.K

K.K

人類遺産再生管理記録：

旧世界で「東京デパート」と呼ばれた商業施設の跡地。貴重な人類遺産が多数保存されているため、再生管理の重要地点に指定されている。しかし機械生命体の出現頻度が高く、保全作業が難航しているのが実情。

K.K

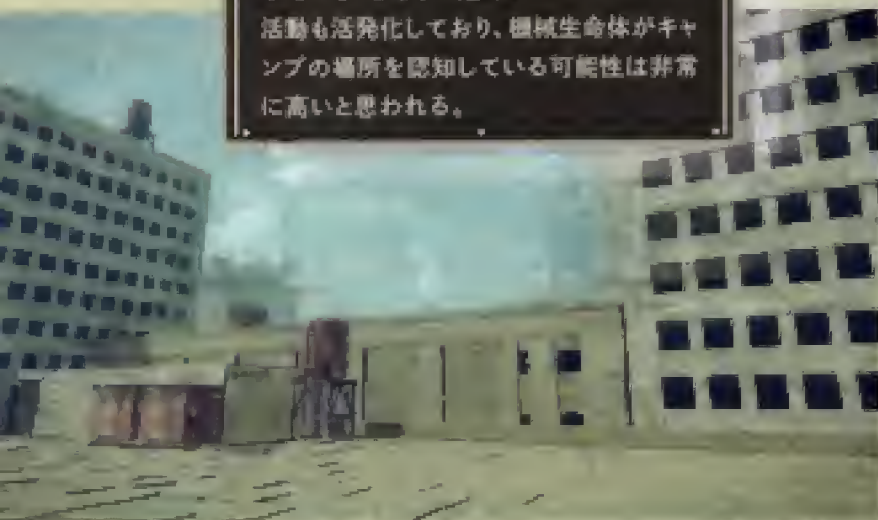
人類遺産再生管理記録：
廃墟都市地域のレジスタンスキャンプ方面全景。このエリアの機械生命体について敵性反応を示さない個体が増加していることが確認された。それらの個体を調べることで機械生命体を無力化する方法が発見されるかもしれない。

※記録修正：本項目は抹消予定。

■ 廃墟都市_崩壊前

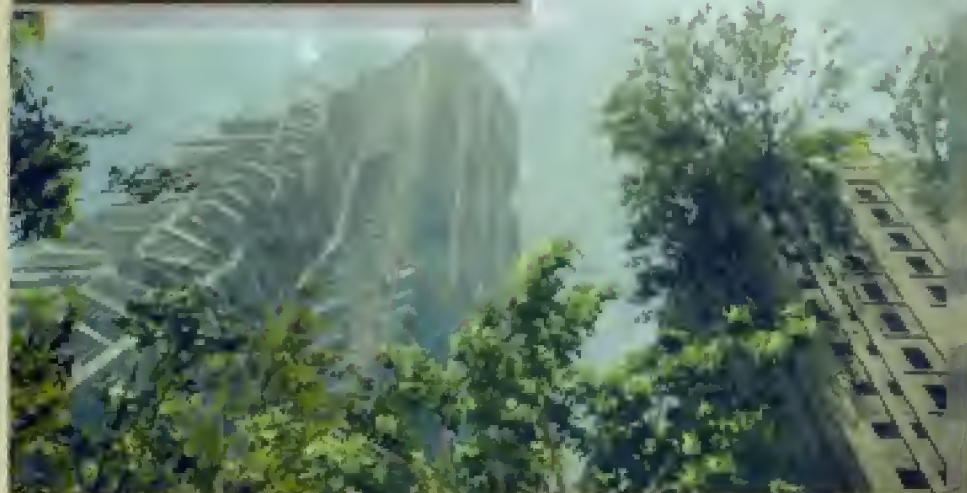
森の国（森林地帯）
00118
森の国（森林地帯）
00118
D 商業施設跡
F 渓谷
パスカルの村
00108
谷底
00065
砂漠地帯（レジスタンス駐留地）
00088
遊園地廃墟
00100
巨大植物 C
E バリケード
工場廃墟
00044
B 廃墟都市の生態系
レジスタンスキャンプ
00076
暫定着陸地点 A

A 暫定着陸地点

バンカーから飛行ユニットで降下してきたときの着陸地点。レジスタンスキャンプから離れた地点に設定されているのは、機械生命体に対する情報漏えいを防ぐため。ただし、近年はレジスタンスの活動も活発化しており、機械生命体がキャンプの場所を認知している可能性は非常に高いと思われる。

B 廃墟都市の生態系

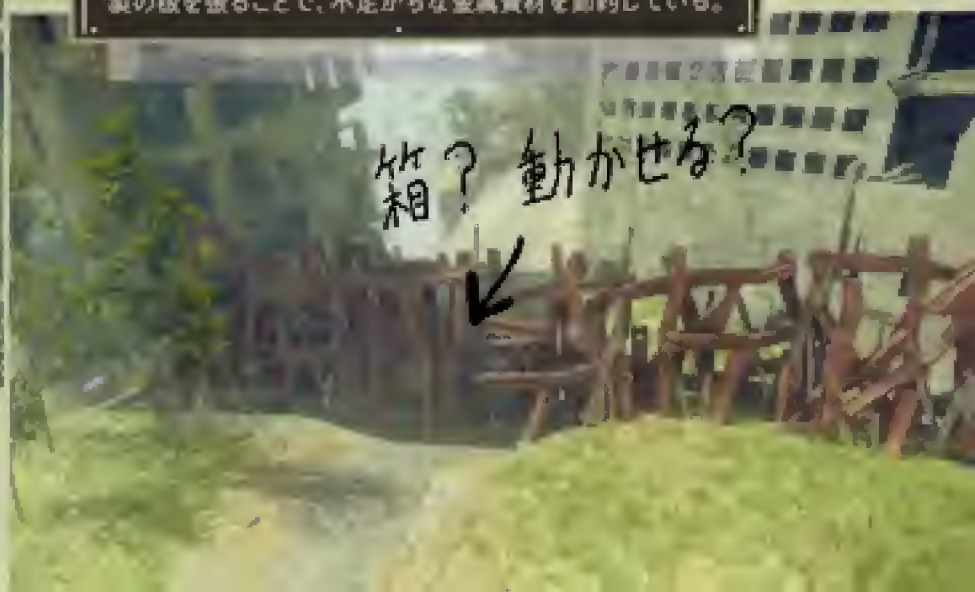
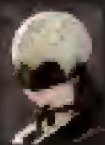
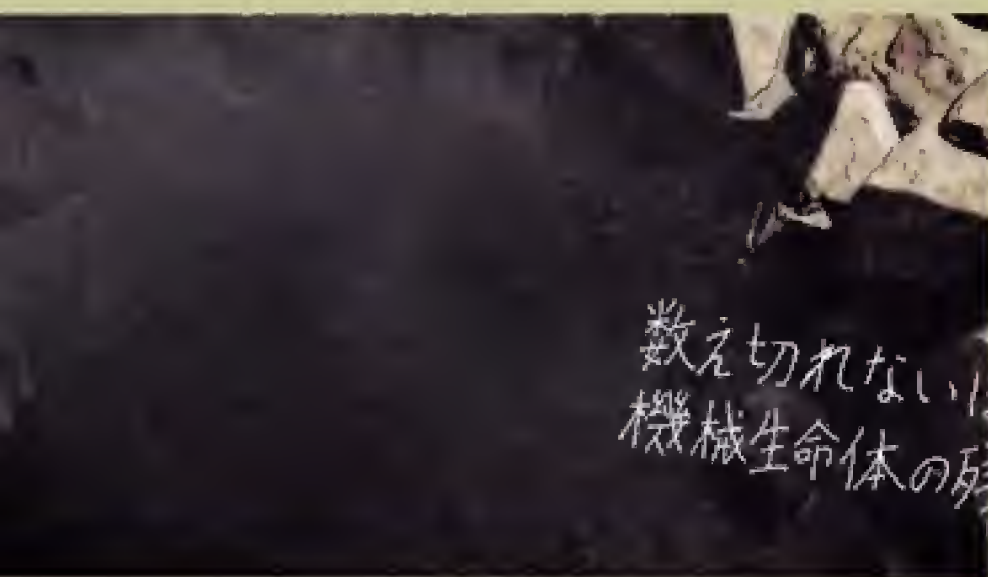
報告：廃墟都市にてイノシシとシカの生息を確認。
推測：都市部にて植物が繁栄したため、草食生物の生態系保持に適した環境が確立。
警告：いずれも突進力があり、硬質の牙や角は高い殺傷能力を持つ。
報告：水生生物および魚型の機械生命体を検知。魚型の機械生命体は人類の食糧となる水生生物の駆逐を目的として誕生。一定の目的の達成後に放置され野生化。現在は水生生物と共存。

C 巨大植物

報告：人類が月面に退避後、植物が繁殖。一部の植物は巨大化を確認。
推測：植物巨大化の原因は何らかの化学物質の可能性が高い。
推奨：植物の調査は本作戦の主任務と乖離。レジスタンス支援部隊の調査を待つことが最良の選択。

D 商業施設跡

廃墟都市の北の端に商業施設跡を発見。これらの施設跡は「ショッピングモール」、「デパート」などの通称で呼ばれる。人間が休日を中心に買い物や食事をして過ごした場所だ。アンドロイドがこのような安息の時間を得るには、やはり機械生命体の殲滅が絶対条件となるだろう。

E バリケード

報告：一定の区画への外敵の侵入を防ぐため急造された防壁。レジスタンスによって製作されたものと、機械生命体によって製作されたもので材料などに差異が存在。機械生命体は繊細な作業が苦手なため、鉄骨等を煩雑に集積。アンドロイドは鉄パイプとジョイントで骨組みを形成後、トタンや木製の板を張ることで、不足がちな金属資材を節約している。

F 渓谷
商業施設跡に行くには、切り立った谷にかかる吊り橋を渡る必要がある。谷底に降りて調査をしたところ、周辺地域から水が流れ込んで水場を形成していた。また、機械生命体の残骸が大量に散乱しており、工場廃墟が機械生命体の生産工場とするならば、こちらはまるで廃棄場や墓場のような印象だ。
谷底で釣れるもの
・フナ型機械生命体
・メダカ
・モゴイ
・ピラルク型機械生命体
森の国（森林地帯）
00118
谷底
廃墟都市
00062
数え切れないほどの
機械生命体の残骸が……

K.K

人類遺産再生管理記録：

11945年4月7日に発生した局地戦時に陥没した区画。元々存在していた地下空洞が超大型機械生命体の爆発によって共振し崩落した。再生計画立案と予算の策定は完了。ただし、地下調査の必要があるためスケジュールは停止されている。

■ 廃墟都市_崩壊後

森の国（森林地帯）
00118
森の国（森林地帯）
00118
パスカルの村
00108
a
谷底
00065
砂漠地帯（レジスタンス駐留地）
00088
I 未確認走行物体
遊園地廃墟
00100
大規模陥没 G
エイリアンシップ
00144
b
謎の地下洞窟
00071
L 謎のエレベーター
水没都市
00136
水没都市へ続く下水道 H
工場廃墟
00044
超巨大兵器の残骸 K
レジスタンスキャンプ
00076
J 高層ビル

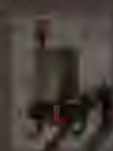
G 大規模陥没

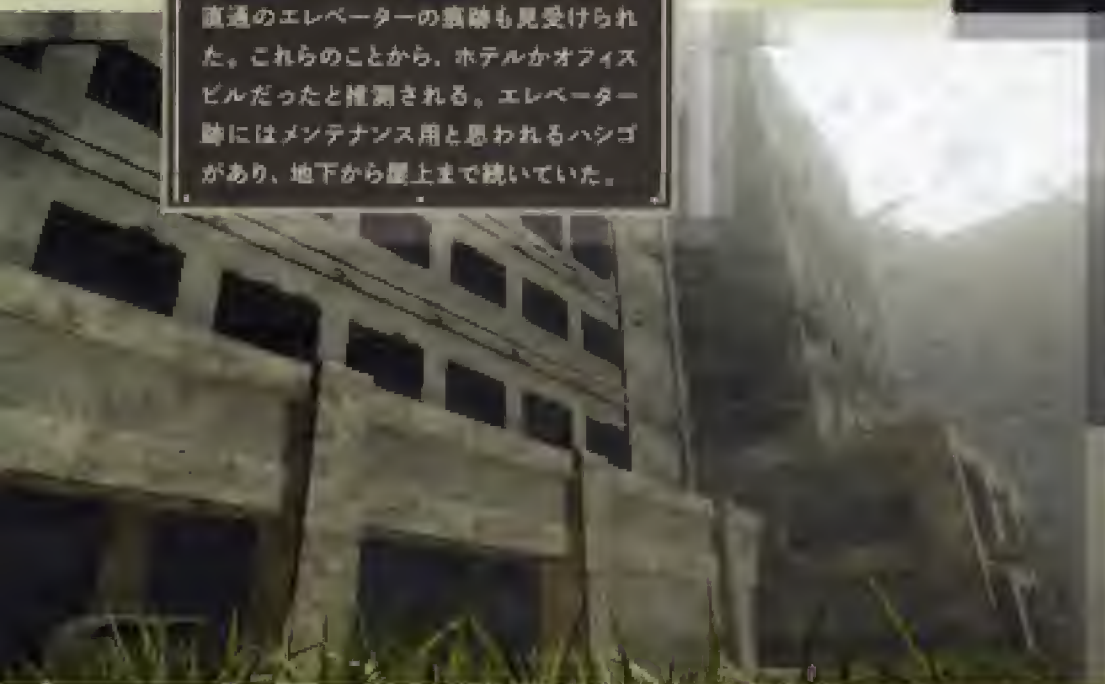
報告：廃墟都市に出現した超大型兵器が発する振動に地殻が共鳴。一部の地域に大規模な陥没が発生。陥没後の地形データから、地下には以前から空洞が存在。強力な振動により天井部分が崩落し、陥没に至った。崩落直後からバンカーにてエイリアン・アラートを確認。関連性については現在調査中。

H 水没都市へ続く下水道

廃墟都市の陥没地帯から下水道を経由して水没都市へ通行可能になった。下水道の入口は、レジスタンスキャンプから陥没地帯へ入り、斜面を右手側に下った地点にある。途中、倒壊したビルの下を通過するため、頭上に注意。

I 未確認走行物体

報告：廃墟都市にて高速で移動する謎の物体を検知。形状は人類が乗用として使用していた三輪バイクに酷似。拡声器から特異な音声を発しながら、廃墟都市西部を中心に特定のルートを走行。記録写真が不明瞭なのは、当該対象の発する特殊電波によるものと推測。
推奨：遠距離射撃による対象の走行停止。

J 高層ビル

降下地点付近にある高層ビルは、周囲の建物よりも規模が大きい。各フロアはとても広いうえ、地上階にはエントランスや駐車場らしき空間があり、屋上まで直通のエレベーターの痕跡も見受けられた。これらのことから、ホテルかオフィスビルだったと推測される。エレベーター跡にはメンテナンス用と思われるハシゴがあり、地下から屋上まで続いていた。

K 超巨大兵器の残骸

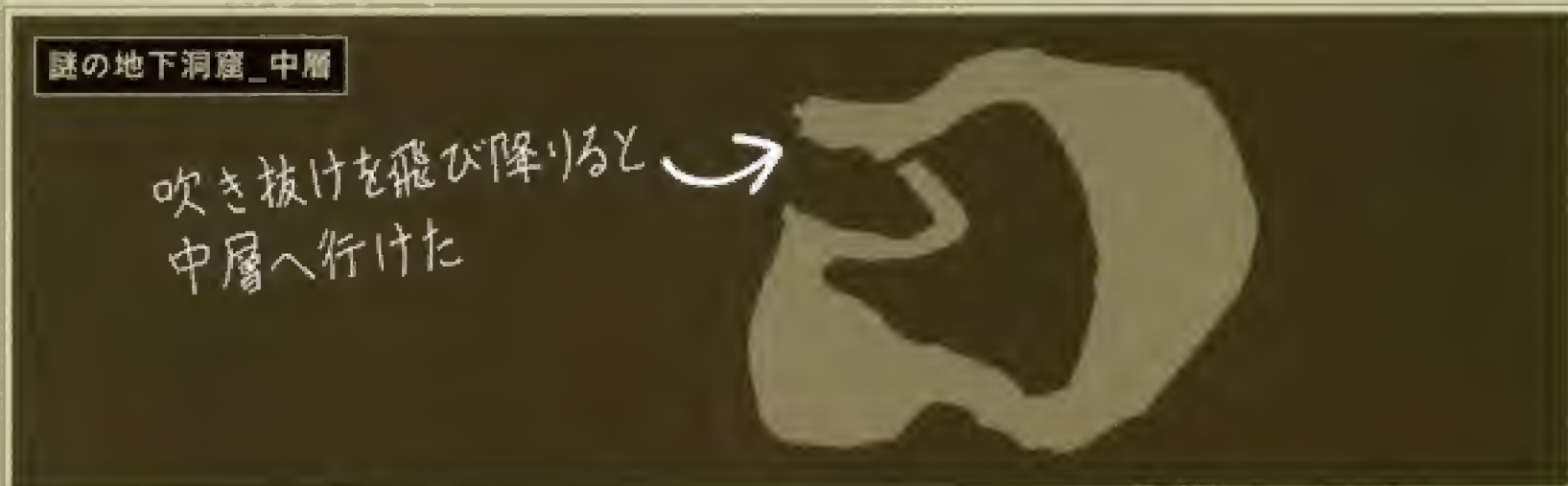
陥没の原因となった振動を発した個体。陥没が発生した際に地中に埋まり、そのまま機能が停止したものと思われる。この機械生命体は建造物に偽装するタイプのため、機能が停止しても油断は禁物。ほかの機械生命体がこの残骸を回収しにくる可能性もあるため、今後も定期的に状況を確認すべきと判断する。

L 謎のエレベーター

陥没により露出した下水道のひとつに入ったところ、エレベーターを発見。これに搭乗して地中深くまで降下すると、巨大な空洞に到達した。内部は3層構造となっており、吹き抜けでつながっていた。上層と下層はエレベーターで往来できるが、中層へ行くには吹き抜けから飛び降りるしかないようだ。

謎の地下洞窟_上層

下層

廃墟都市
00068

謎の地下洞窟_中層

謎の地下洞窟_下層

-WARNING-

特殊個体報告

大型の多脚機械生命体「ボクシ」。脚先から電撃を放出する機能を有し、前面には3機の銃撃ユニットを装備している。また、背面のハッチからは自爆する小型球体を放出するほか、球体連結型をせり出させて武器にすることから、体内に無数の小型球体を内包していると考えられる。銃撃ユニットと脚を胴体に格納して球体になることも可能。

K.K

レジスタンスキャンプ調査報告

e4babae381aee5bda2e38292e38197e3819fe6849ae3818be381aae58280e584a1e380820d0a

■ レジスタンスキャンプ

廃墟都市
00062

A サンシェード

H ジュークボックス

変な女レジスタンス G

D 武器屋

J アネモネ

I 記憶端末

道具屋 E

レジスタンスの人々 K

ヨルハ部隊個室 B

メンテナンス屋 F

簡易休息所 C

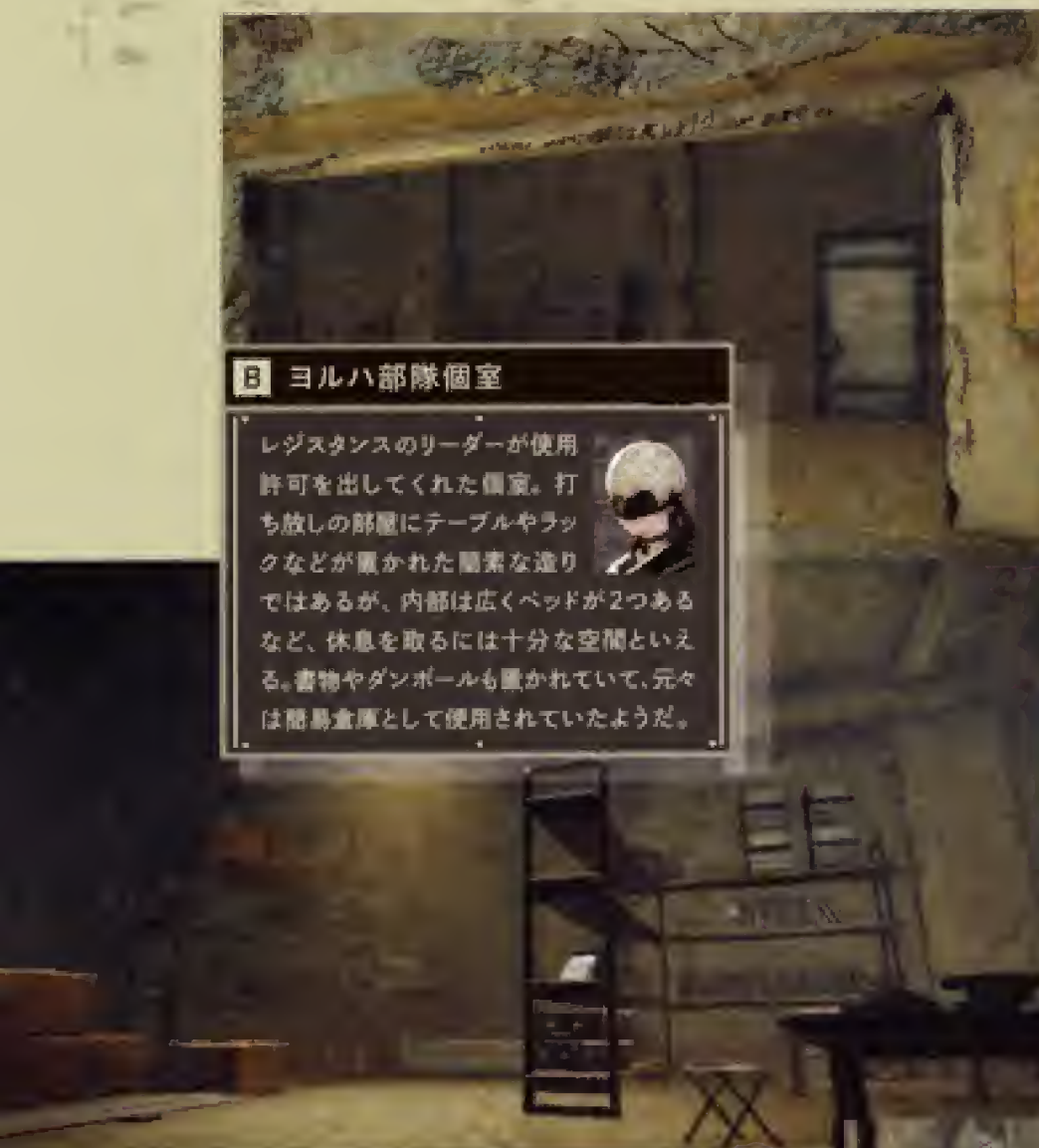
資材置き場 L

傾いたハイウェイを
利用したキャンプ

A サンシェード

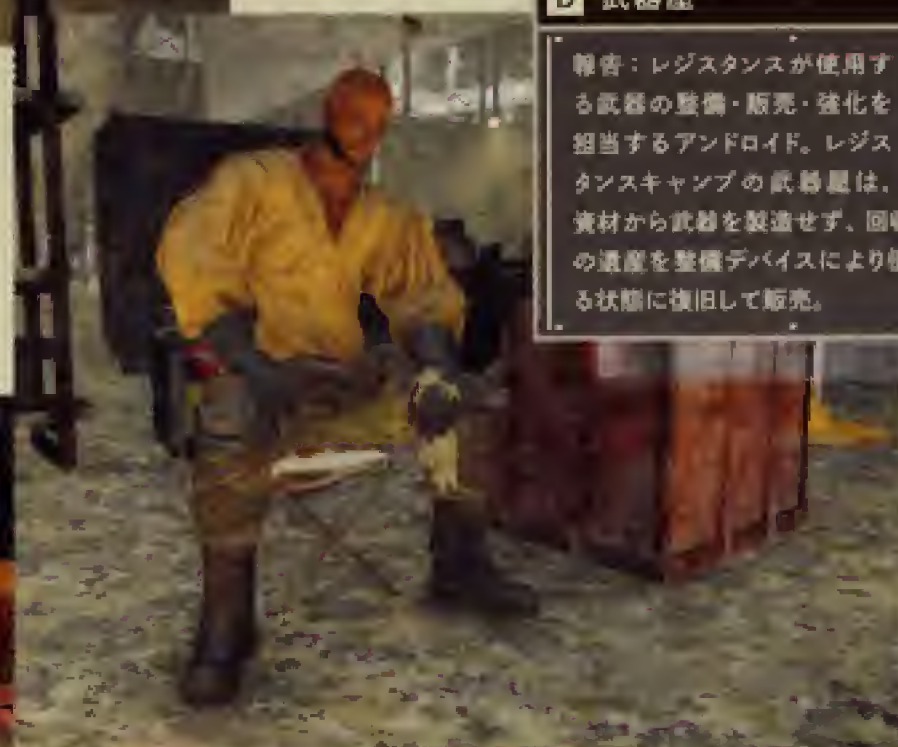
アンドロイドは、直射日光を浴びつづけると体温が上昇しすぎて熱暴走を引き起こす。もちろん熱対策の冷却機能は完備しているが、人間の発汗ほど効率がいいものではない。そのため、天井がない場所には布製のサンシェードを張るなどの対処をする。この地域には夜が訪れないため、必然的に日光を浴びる時間が長くなってしまうことが理由。

B ヨルハ部隊個室

レジスタンスのリーダーが使用許可を出してくれた個室。打ち放しの部屋にテーブルやラックなどが置かれた簡素な造りではあるが、内部は広くベッドが2つあるなど、休息を取るには十分な空間といえる。書物やダンボールも置かれていて、元々は簡易倉庫として使用されていたようだ。

C 簡易休息所

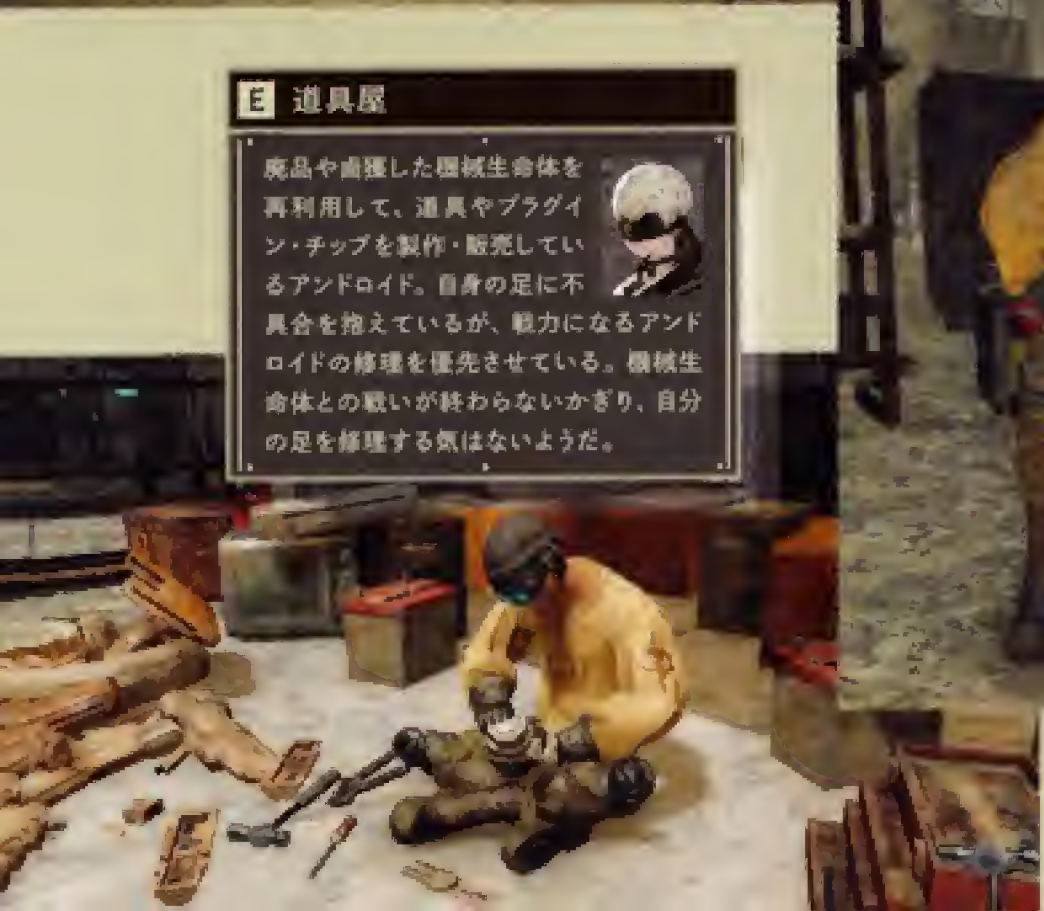
報告：レジスタンス達の修理・調整、および休息のために作られた簡易休息所。メンテナンス担当の女性が管理と清掃を行なう。担当者は礼儀正しいが、治療方針が大胆であり、睡眠中の対象に過度なカスタマイズをした事例あり。以来、レジスタンスの多くはここでの睡眠を拒否する傾向にある。

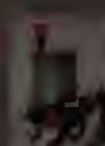
D 武器屋

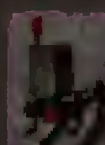
報告：レジスタンスが使用する武器の整備・販売・強化を担当するアンドロイド。レジスタンスキャンプの武器屋は、資材から武器を製造せず、回収した過去の遺産を整備デバイスにより使用に耐える状態に復旧して販売。

E 道具屋

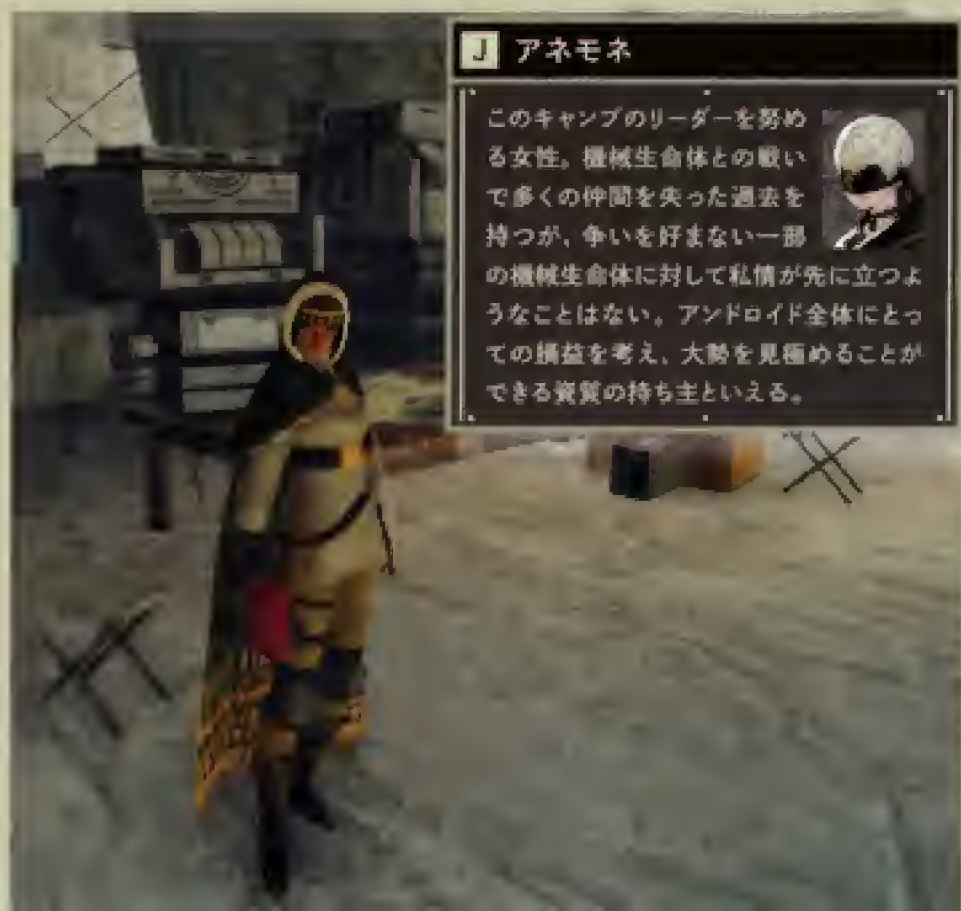
廃品や鹵獲した機械生命体を再利用して、道具やプラグイン・チップを製作・販売しているアンドロイド。自身の足に不具合を抱えているが、戦力になるアンドロイドの修理を優先させている。機械生命体との戦いが終わらないかぎり、自分の足を修理する気はないようだ。

G 変な女レジスタンス

推奨：任務遂行に有益な情報を多数保有している仮面の女レジスタンスとの接触。
推測：機械生命体の頭部を装着することで、何らかの知識を獲得。
報告：機械生命体の頭部を装着することで、論理ウィルスによる汚染の影響を受けずに、機械生命体のネットワークの断片を垣間見ることが可能という情報あり。

F メンテナンス屋

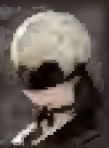
アンドロイドやポッドなど、機体全般のスペシャリスト。ポッド・プログラムの販売やプラグイン・チップの合成、さらにストレージ容量増設、ポッドの強化も行なう。専門知識も豊富で、ポッドや武器だけではなく、ヨルハ部隊の義体についての相談にも的確なアドバイスを返す。施術は簡易休息所にあるベッドで行なわれ、彼女が同区画の管理と清掃まで担っている。噂によると彼女の治療方針は大胆過ぎるところがあり、キャンプに常駐するレジスタンスに恐れられているようだ。

H ジュークボックス

分析：人間が使用していた音楽を流す装置。「レコード」と呼ばれる円盤状の物体を入手することにより、選択可能な曲が増加。レコードの所在は不明。
推測：レコードの現数はごく少数。

I 記憶端末

分析：レジスタンス部隊が使用している記憶端末。ヨルハ部隊の装備と比較すると処理速度は75％程度だが、防塵防水、耐衝撃性能などが優れた野戦仕様の端末。リーダーアネモネの一部記憶が保存されており、許可を得れば閲覧も可能。

J アネモネ

このキャンプのリーダーを務める女性。機械生命体との戦いで多くの仲間を失った過去を持つが、争いを好まない一部の機械生命体に対して私情が先に立つようなことはない。アンドロイド全体にとっての損益を考え、大勢を見極めることができる資質の持ち主といえる。

K レジスタンスの人々

戦場にいるレジスタンスとはいえ、アルコールやファッションなどの娯楽は容認されていた。それぞれの役割に適した格好はしているが、なかには機械生命体の頭部や赤いフードを装着した個性的な人物も見受けられた。そんな彼らだが、衣服のどこかにレジスタンスのシンボルマークを入れている人物が多く、この戦いへの強い意志を感じた。

L 資材置き場

キャンプの奥には資材置き場があり、専属の担当者を配置して出入口の監視をしていた。地上での活動に資材は必要不可欠な生命線のため、厳重な管理は当然だ。アンドロイドは食事を必要としないためか、保管されているものは資材と燃料がほとんど。効率の面から、パーツ類は機械生命体の残骸から回収したものを分解、再構築することを推奨している。

荷物の取り出しに
手を焼く担当者

Anemone アネモネ

特徴：遠距離戦闘 | 全高：174cm(ブーツ含む) | 体重：161.4kg | B：80cm | W：55cm | H：86cm | 瞳の色：緑色 | 髪の色：黒色

地上で活動しているレジスタンスの女性リーダー。月面人類会議の方針に従い、降下したアンドロイドと作戦行動をともにする。同じレジスタンスのアンドロイド達と家族のように接しており、結束は固い。過去の作戦で太平洋オアフ島にあった機械生命体サーバーの破壊に成功。だが、その際に多くの同胞を殺されており、機械生命体を激しく憎悪している。

Y.N

Resistance Member レジスタンス

特徴：遠距離戦闘	全高：ー	体重：ー	B：ー	W：ー	H：ー	瞳の色：ー	髪の色：ー

ヨルハ部隊より以前に地上へ降下し、機械生命体と戦っているアンドロイド達。機械生命体にゲリラ戦を展開し、長い間戦い続けていた。地上へ降りたヨルハ部隊の作戦をサポートするほか、壊れた機械などを回収し修理・改造を行ない、不足している物資の供給も担当する。レジスタンスは、概ね20人〜30人のグループに分かれて各地に展開している。レジスタンス軍のシンボルである白の服や布を身につけていることが多い。

Devola デボル

特徴：修理管理 | 全高：173cm(ブーツ含む) | 体重：159.6kg | B：79cm | W：56cm | H：85cm | 瞳の色：緑色 | 髪の色：紫がかった赤色

7000年以上前に製造された旧型の双子のアンドロイド。アンドロイドとしては珍しく、飲酒を得意としている。ポポルとは異なったパーソナリティを有しており、デボルは活発で明るい性格。同型モデルが過去に暴走した経緯があり、ほかの同タイプ機の多くが破壊処理をされた。一部の機体だけが経過観察のために残され各地に少数残っているが、周囲からは暴走の再発を危惧されている。

Popola ポポル

特徴：補給管理 | 全高：173cm(ブーツ含む) | 体重：163.2kg | B：81cm | W：54cm | H：86cm | 瞳の色：緑色 | 髪の色：紫がかった赤色

双子のアンドロイドでデボルと対になっているモデル。デボルとともに非常に長い年月を地上で過ごしている。現在はレジスタンスキャンプにおいて活動を行なっており、物資の供給、アンドロイドの医療活動などを担当している。デボルとは対象的に、内向的で控えめな性格。飲酒をするととても陽気になるといわれているが、レジスタンスキャンプ内でその様子を見た者はほとんどいない。

砂漠地帯調査報告

e7a681e696ade381aee69e97e6aa8ee38292e9a39fe381b9e3819fe88085e98194e38082

K.K

K.K

人類遺産再生管理記録：
「マンモス団地」近景。遊具などが多数あることから、子供の人類も居住していたことが判明している。旧世界の住居環境については保守優先度が低いこともあり調査頻度が少なかったが、近年の調査では貴重な遺産も多く含まれていることが判ったため、保守優先度の改変が行なわれる予定。

K.K

人類遺産再生管理記録:
遠方に確認される建造物は250以上の棟からなる「マンモス団地」と呼ばれた区画。当時は49000世帯以上がここで暮らしており都市部へと通勤していた。手前に確認できるパイプラインについてはこの場所が砂漠化した後に作られた水を送出するためのもの。現在は機能していない。

■ 砂漠地帯

砂漠
00090

マンモス団地
00091

砂嵐のため計測不可能

A 砂漠地帯の砂嵐

レジスタンス駐留地
00089

廃墟都市
00062

A 砂漠地帯の砂嵐

報告：砂漠の一部では強い砂嵐が発生することを確認。その影響により、当該地域の情報が不足している。
警告：当該地域の調査は視界が悪いことに加え、機体部品の故障を招く恐れがある。

レジスタンス駐留地

マンモス団地
00091

砂漠
00090

キケン！
地下空洞への落とし穴

ジャッカス B

砂漠にも花が

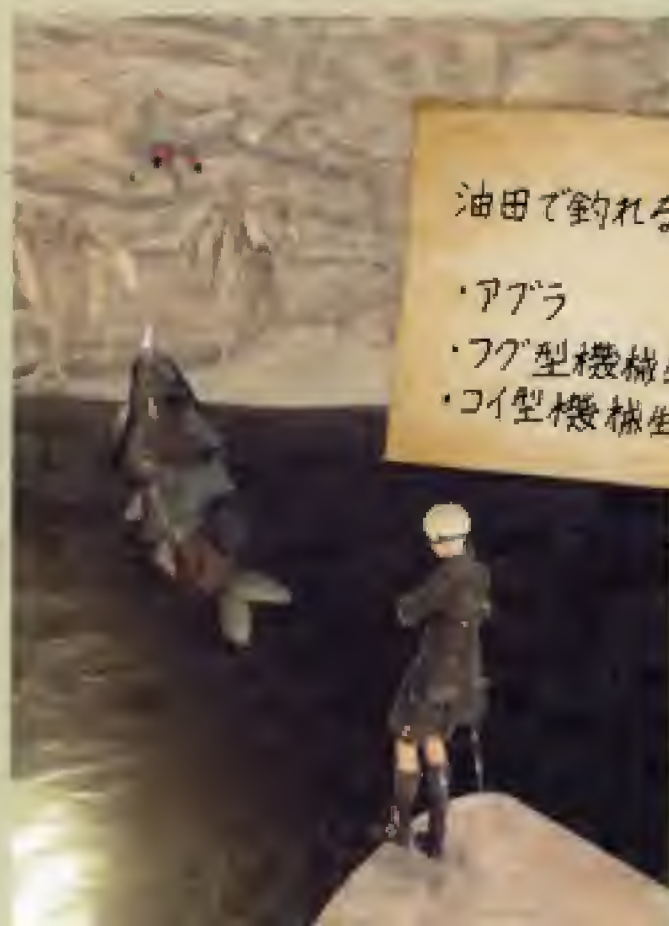
駐留地

廃墟都市
00062

B ジャッカス

ジャッカスは砂漠で機械生命体やアンドロイドに関する研究を行なっている女性レジスタンス。探究心旺盛で、気になったことはなんでも調べてみたくなる気質はスキャナーモデルに通じるところがあるが、バリケードを派手に爆破したり、倉庫の整理を爆弾で片づけようとしたりと、過激な行動が問題になっている。しかし、彼女の研究の成果は、確実にアンドロイド軍に貢献しているようだ。

是非ともデータを
取らせてくれたまえ！
↑
口癖？

砂漠
パイプラインの残骸
ポッド発見!
迷いやすいので
パイプラインを目印に
探索をする
マンモス団地
00091
レジスタンス駐留地
00089
オアシスで釣れるもの
・カブトムシウオ
・フナ
・アロワナ
油田で釣れるもの
・アブラ
・フグ型機械生命体
・コイ型機械生命体

マンモス団地

砂漠
00090

脱出ルート C

縦穴空洞

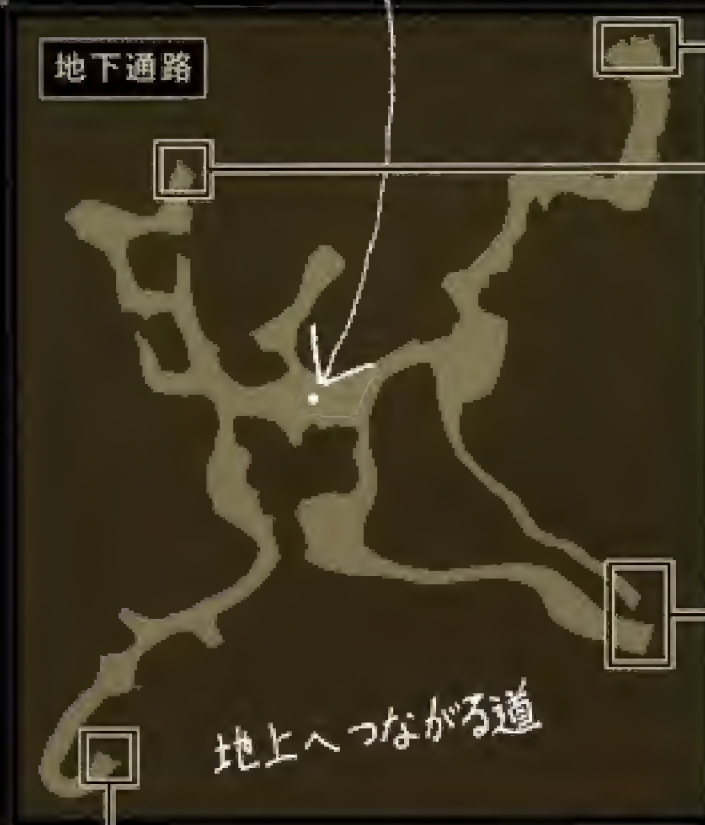
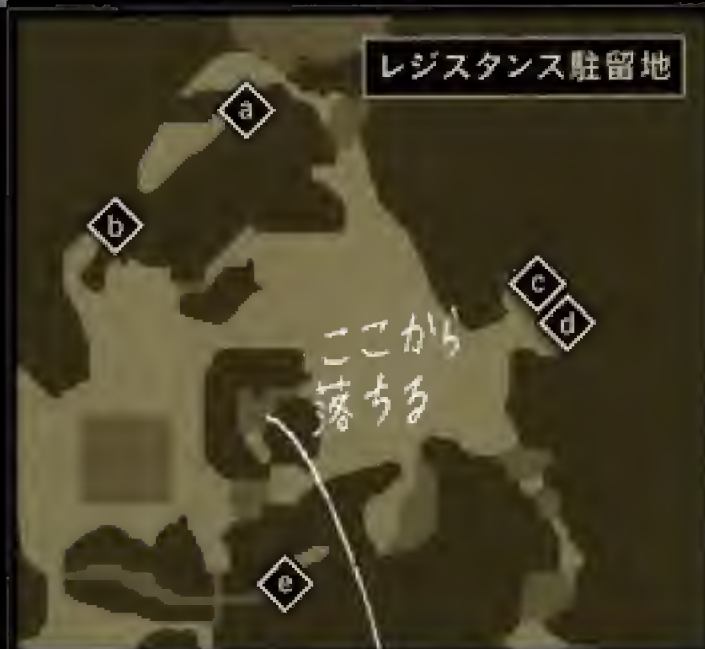
レジスタンス駐留地
00089

Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

C 脱出ルート

マンモス団地で出会った人型の機械生命体は、驚異的な学習スピードと回復能力だった。その上、地形を変化させるほどの大震動を起こす力を持っているらしい。その場に止まるのは危険と判断し、崩落する縦穴空洞から脱出した。その際利用したルートを記録しておく。

地下に広がる通路

砂漠の地下は日の光が当たらず、高温の地表と比べ気温がかなり低い。さらに砂と岩場が各所に存在するうえ、地形も複雑であったため探索は困難を極めた。空洞の中央には人工的なゲートがあり、これを目印に探索を進めた結果、以下の4カ所から地表へと出られることを確認した。

-WARNING-

特殊個体報告

それぞれがアダム、イヴと自らを呼称する、特異な進化を遂げた個体。多くの機械生命体が群がった繭のようなものから生まれ、その外見はアンドロイドに酷似している。生み出された直後は衣服を纏っておらず、行動もおぼつかなかったが、驚異的な学習スピードで成長し攻撃手段や言語を学んでいった。

-WARNING-

特殊個体報告

ヘーゲルは多数の大型多脚機械生命体が連結した個体。それぞれの個体から発生しているエネルギーを結集しているため、膨大なエネルギー出力を誇る。浮遊・分離・連結といった形態変化や多彩な攻撃を放つため、戦闘時には順次状態の確認を行なう必要性がある。

K.K

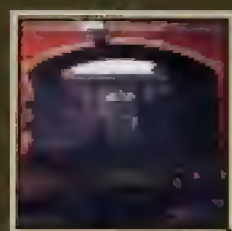
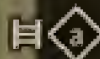
遊園地廃墟調査報告

e3838fe38394e3838de382b9efbc86e3839ee38383e38389e3838de382b9e380820d0a

K.K

調査部隊報告書：
廃墟化した遊園地には機械生命体が生息するが非好戦個体が多い。園内にある遊具は機械生命体が独自に修理運用しており、その理由について調査部隊から仮説がいくつか提示された。そのうち最も有力視されているのは「兵器としての多様性確保のための実験場」である。

■ 遊園地廃墟

パスカルの村
00108
劇場前のお堀で釣れるもの
・ピラルク型機械生命体
・メダカ
・アロワナ
・モゴイ
A 特異な機械生命体
a
b
廃墟都市と
遊園地廃墟を
つなぐ下水道
廃墟都市
00062
a
b
人類の建造した遊具設備 B

ジェットコースターから
飛び降りて劇場へ

C 劇場内部

d 劇場 00103

c 劇場 00103

A 特異な機械生命体

遊園地廃墟にいた機械生命体は、基本的にアンドロイドに対して敵意を持っておらず、こちらから危害を加えなければ危険はないようだ。遊園地に訪れる者をもてなすような言動をしており、人類がいた頃の行動を模倣しているようだった。

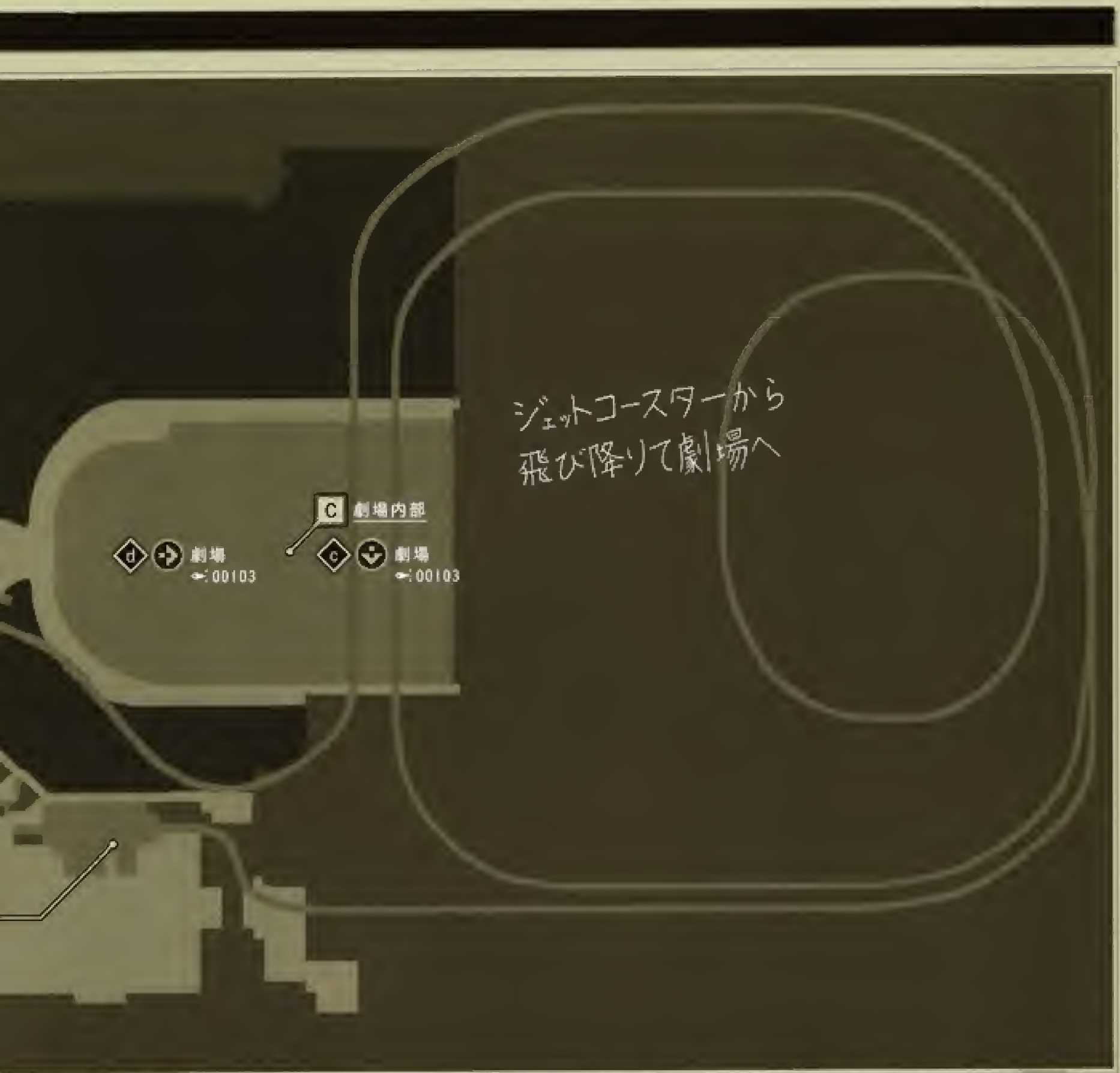
B 人類の建造した遊具設備

遊園地の遊具設備のほとんどは壊れてしまっていたが、ジェットコースターだけは今も稼働していた。途中のレールの欠損もなかったため、機械生命体が整備しているのかもしれない。なお、乗車している際に城の近くで見えた花火は、機械生命体が兵器を改造して製作しているようだ。

ジェットコースターから
飛び降りて劇場へ

C 劇場内部

d 劇場
00103

c 劇場
00103

A 特異な機械生命体

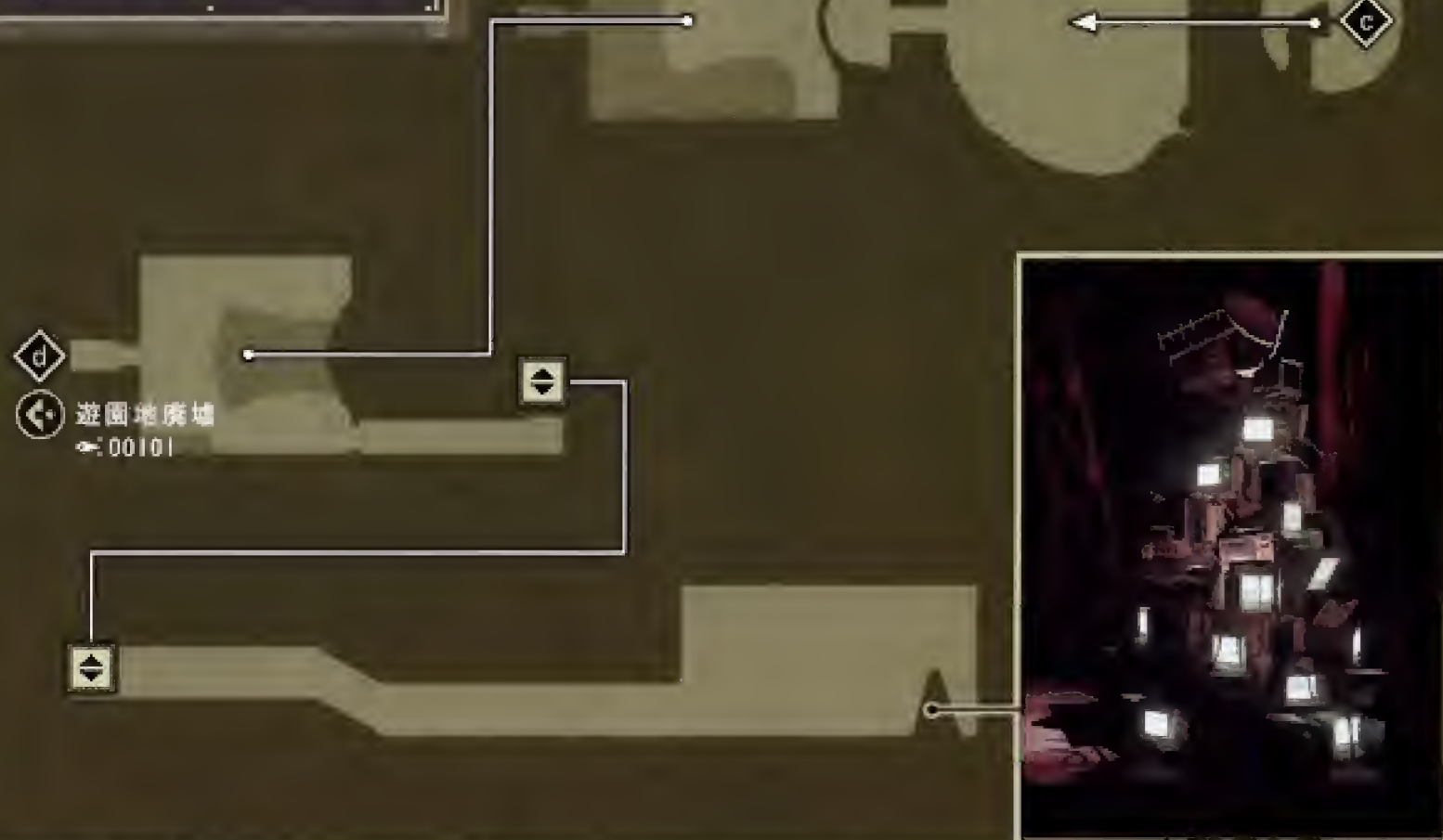
遊園地廃墟にいた機械生命体は、基本的にアンドロイドに対して敵意を持っておらず、こちらから危害を加えなければ危険はないようだ。遊園地に訪れる者をもてなすような言動をしており、人類がいた頃の行動を模倣しているようだった。

B 人類の建造した遊具設備

遊園地の遊具設備のほとんどは壊れてしまっていたが、ジェットコースターだけは今も稼働していた。途中のレールの欠損もなかったため、機械生命体が整備しているのかもしれない。なお、乗車している際に城の近くで見えた花火は、機械生命体が兵器を改造して製作しているようだ。

C 劇場内部

報告：城の手前に巨大な劇場を発見。内部は崩壊が進んでおり、ほとんどの通路が瓦礫で塞がれている。
解析：地下につながるエレベーターは現在も稼働中。機械生命体が集めたと思われる、旧式のモニターが積み上げられている。

劇場

遊園地廃墟
00101

-WARNING-

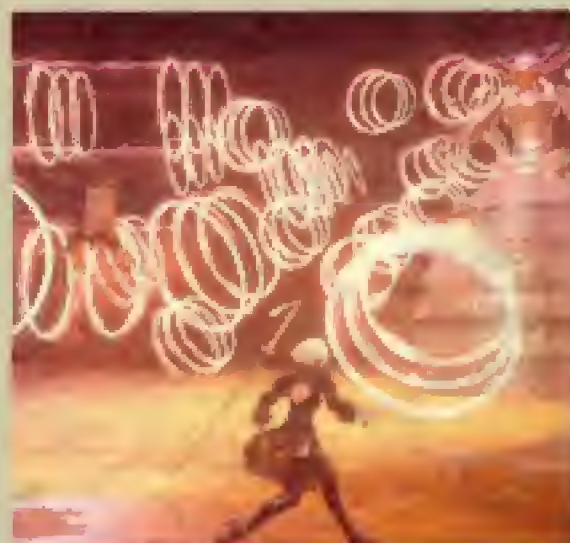
特殊個体報告　9ΔUΠXλY7XΨ

大型戦車は、9門の大砲による圧倒的な火力と無限軌道による高い機動性を持つ危険な個体だが、遊園地で確認したこの個体は紙吹雪やデコレーション弾などを撃ち出し、基本的に害はないと考えられる。ただし、敵性存在を認識した際は殺傷能力のある砲弾に切り替え、本来のスペックと遜色のない性能を発揮する。

-WARNING-

特殊個体報告

ボーヴォワールは美しさに強いこだわりを持つ、オペラ歌手のような風貌の大型機械生命体。ほかの機械生命体の部品や、アンドロイドの死体を用いて自らを着飾っている。生きたまま兵器に改造したアンドロイドを利用したハッキング攻撃、スカートの中に多数の兵器を搭載しているなど、ほかに類を見ない独自の進化を遂げていたと考えられる。

K.K

パスカルの村調査報告

e688a6e38184e38292e68da8e381a6e3819fe6849ae3818be88085e381aee69cabe8b7afe38082

■ パスカルの村

第二階層

武器屋・道具屋 D

森の国
00118

廃墟都市
00062

地上

家族という概念 C

A 白旗を揚げる機械生命体

第三階層

パスカルの家

B 村の建築様式

E 自我を持つ機械生命体

遊園地廃墟
00100

A 白旗を揚げる機械生命体

分析：村の住人が利用している白旗について。白旗を振ることは旧世界において降参という意味を持つ。
推測：過去の文献を参考にしたパスカルが、村の平和主義を示す象徴として利用。
報告：一方で、旗を振るという行為そのものに楽しさを感じている個体も存在。

B 村の建築様式

分析：村の住居には煙突が設置されているが、機械生命体の住居には暖房設備や換気用設備は不必要。
推測：こうした不必要な設備は、人類の文明を模倣することを目的に設置されていると考えられる。村の中心に生える巨木を活かした階層構造も、旧世界の人類の建築手法を模倣している可能性。
報告：人類の建築様式を模倣しているが、階層の移動には、ハシゴだけでなく小型飛行体タイプの個体による牽引や自身の飛行機能を利用している模様。

姉ロボ

妹ロボ

C 家族という概念

姉妹、親子……パスカルの村の個体との交流で、機械生命体のなかにも家族という概念が生まれるようだ。家出した息子や迷子になった妹を心配したり。機械の家族はどのような定義で決まっているのだろうか？　この疑問については、製造番号が近いことや出荷元の工場に関係があるのかもしれない。

お姉チャン？

お母サン？

お兄チャン？

D 武器屋・道具屋

報告：村の施設として武器屋、道具屋の営業を確認。通貨として機械用の部品を利用、道具屋はアンドロイドも利用可能なプラグイン・チップなどを、武器屋は機械生命体が使用している武器を提供する。
疑問：平和を求めるパスカルの村の個体が、戦闘行為で使用される武器に対して特別な執着を持つ理由。

E 自我を持つ機械生命体

村の住人は今まで抱いていた機械生命体へのイメージとはかけ離れた個体ばかりだった。ネットワークから独立し自我を持つ彼らは、パスカルが教える人類の歴史を真似したり、その意味を考えたりして形成された自我を発展させていく。違う考えを持つ個体が共存しているこの村の状況は、まるでアンドロイド……それどころか、資料でしか知らなかった、人類の生活感すら感じられる。

Pascal パスカル

特徴：統率階級 | 全高：250cm | 体重：360.1kg | B：247cm | W：166cm | H：201cm | 瞳の色：— | 髪の色：—

平和を愛する特異な機械生命体。機械生命体のネットワークから独立しており、同士とともに村を作った。機械生命体のなかでも高い知性を持っており、旧世界の情報や機械生命体の歴史にも興味を示す。アンドロイドとの和平への道を模索していることから、危害を受けることはないと推察される。さまざまな情報を取り入れて自我形成をした結果、声は女性なのに「おじちゃん」と名乗ったりしている。趣味は哲学書を読むことと、俳句を詠むこと。

K.K

森の国調査報告

e5aeb6e6978fe381abe381aae3828ce381aae3818be381a3e3819fe5bcb1e88085e98194e38082

K.K

人類遺産再生管理記録：

森林地帯の水場近辺では多種多様な生体の存在が報告されている。これは植物による餌が豊富なためと考えられる。しかし、この区画の機械生命体は集団で行動することが多く、好戦的で注意が必要。特に廃墟となった古城付近に大型機械生命体が常駐していることが確認されているので注意すること。

人類遺産再生管理記録：

教会跡地。旧世界後期に造られたものだが高度な建築技術が一旦失われた時代に建造されたため、保全状態があまり良くない。発見が遅れたのは、この教会を使う宗派自体が一切の記録を残さなかったため。唯一残っているのは双子を象った紋章のみとなっている。

K.K

K.K

人類遺産再生管理記録：
森林地帯の環境は旧世界時代からあまり変わっていない。この地は人類の観光地として栄え、長い架け橋や大型の城なども観光目的として利用されていた。温泉が利用されていた記録も残っており、2000年前までは噴出していたことが確認されている。

■ 森の国

A 動物の生息環境について

分析：森林地帯は動植物の生息に適した環境。数多くの動物を観察することが可能。シカやイノシシなどの動物の観察時には、希少なアルビノ体も確認。
推測：動物と機械生命体は、両者が生活に必要とするものが異なることから、無視に近い共存関係を構築。その結果、機械生命体の出現による生態系の変化はごく僅かなものであったと考えられる。

B 森林地帯での釣果

報告：森林地帯における魚介類の生息状況について。この地域は豊かな自然からもたらされた多くの水場を保有。そのため、非常に豊富な種類の淡水魚を観察することが可能。さらに近年、繁殖量が増大していることを確認。
推測：在来種をモデルに製作された魚型機械生命体の影響。森林地帯は元来繁殖に適した生息環境であったが、野生化した魚型機械生命体との間に共生関係が構築されることで、さらに良好な環境が生み出されている可能性。

森林地帯で釣れるもの

- アロワナ
- コイ
- フナ
- メダカ

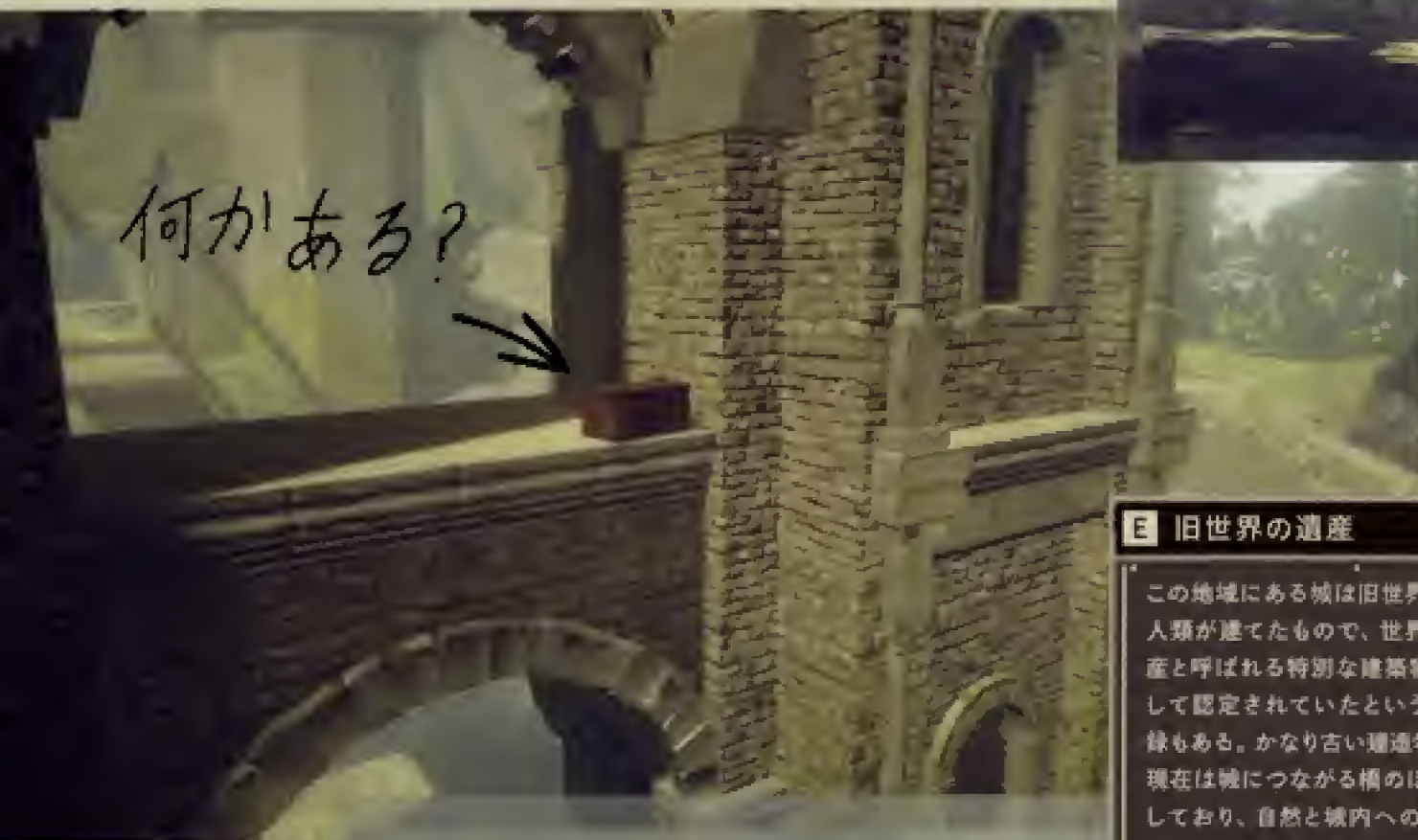
森林地帯

動物好きの機械生命体 D
G 森の国の王
E 旧世界の遺産
F 森の地形について
廃墟都市
00068
森の城
00124
廃墟都市（谷底）
00065
城と村をつなぐ門 C
パスカルの村
00108

C 城と村をつなぐ門

ここにある門はパスカルの村と繋がっているようだが、敵の侵入を防ぐために普段は閉じられている。森の国の機械生命体は非常に排他的なため、話し合いで友好的な関係を築くことは難しいというのがパスカルの考えだ。
一方で、森の国の機械生命体達も村への警戒を強めている。先制攻撃を仕掛けようという意見もあるようだ……ネットワークから独立し、自我を持ったふたつのグループ。似た境遇、同じ機械生命体であっても、その関係はかなり緊張状態にある。

D 動物好きの機械生命体

森の奥で、機械生命体によって動物達が飼育されている小屋を発見した。柵の中にいる動物達を観察してみると、まだ幼ない個体や縄張り争いに負けた個体を保護しているようだ。動物はメンテナンス用のプログラムも搭載してないうえ、再起動やデータのバックアップもできない……。機械生命体が動物の面倒を見るのは大変な苦労があると思われる。

E 旧世界の遺産

この地域にある城は旧世界の人類が建てたもので、世界遺産と呼ばれる特別な建築物として認定されていたという記録もある。かなり古い建造物であるため、現在は城につながる橋のほとんどが崩落しており、自然と城内への侵入が難しくなってしまったようだ。

F 森の地形について

森林地帯は川や動物達の生活が旧世界から続く地域であり、空洞や岩山が多い。衛星写真で見ただけではどんな場所なのか分からなかったが、徒歩にて探索を行なったところ、人工的な建造物は都市部に比べて極めて少なく、自然を多く残すよう配慮されていたようだ。この土地の自然は、かつて住んでいた人類にも愛されていたのだろうか……。

王サマ
報いる?
オンギ?
王国騎士団

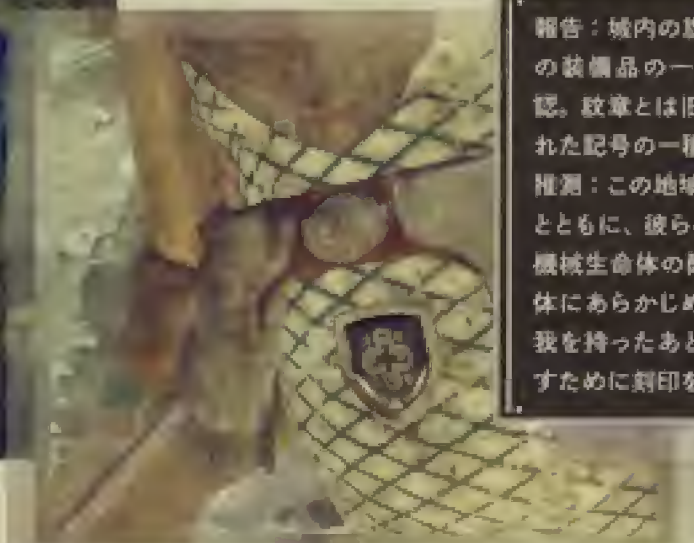
G 森の国の王

分析：森の国の機械生命体が独自の思考や規律の取れた行動パターンを形成しているのは、「王」と呼ばれる個体が大きく関係している。彼らは王をリーダーに据え、旧世界における「絶対君主制」に基づいた生活を行なっている。
推奨：「王」と呼ばれる個体との接触。

忠誠……命を捧げる?

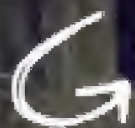
K.K

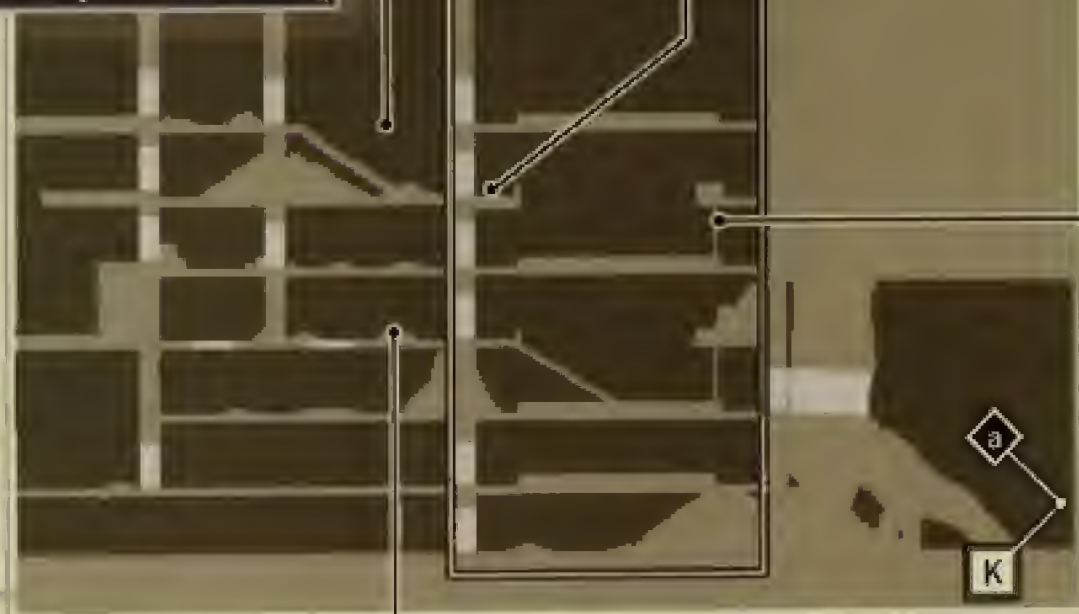
人類遺産再生管理記録：

この巨大な城塞はこの地が観光地となる前に築かれた。当時はこの土地を支配していた領主が住んでいたのだが、圧政に苦しんだ民衆によって殺されてしまっている。こうした人類史の負の側面についてはまだ研究が進んでおらず、城の内部に保存されていた資料は貴重な遺産といえるだろう。

H 城の紋章

報告：城内の旗や機械生命体の装備品の一部に紋章を確認。紋章とは旧世界に使用された記号の一種。
推測：この地域の機械生命体を象徴するとともに、彼らの団結を目的とした利用。機械生命体の配属を示すマークとして個体にあらかじめ刻印されていたのか、自我を持ったあとに共同体であることを示すために刻印を行なったのかは不明。

I 正宗

「正宗」という名の鍛冶屋を開いている機械生命体と出会った。彼は内部機器の初期不良により機械生命体のネットワークから独立している。その影響で自我を持ち、アンドロイドにも協力的。また、彼には鍛冶の技術を教え込んだ「師匠」がいるらしく、師匠が研いだ武器に対しては強い思い入れがある様子だった。なお、パスカルの村の武器屋を「弟子」にとり、彼に自分の技術を継承しているらしい。

J 城内の経路について

警告：城内は老朽化が進行しており、崩落した通路が存在。
推測：城内の探索時にはこの崩落が進行ルートに影響を与える可能性。
分析：後に増築された図書室は比較的崩落が少なく、ハシゴを使っての直接的な上下移動が可能。
推奨：図書室のハシゴを利用した階層移動。

兵士たちの会議室

K 施錠された大扉

図書室の奥で鍵のかかった大きな扉を発見した。扉の奥には大型二足の墓……初代の森の王として森の機械生命体を統率していた個体が、まるで埋葬されているようだった。不衛生かつ多湿であるこの地域は機械にとっては過酷な環境。そんななかでこれだけの規模の機械生命体を指揮し、戦意を鼓舞していたとすると、かなり優秀な個体だったのだろう。

A2 エートゥ

特徴：近接戦闘 | 全高：168cm(ヒール含む) | 体重：139.2kg | B：73cm | W：54cm | H：82cm | 瞳の色：濁った青色 | 髪の色：青系の白色

正式名称ヨルハA型二号。現在運用されていない近接攻撃に特化したアタッカーモデルで、2Bや9Sなど現ヨルハ部隊の正式採用モデルのプロトタイプにもなっている。現在のヨルハ部隊内ではポッドシステムの導入によりA型・G型は廃止され、B型に統合された。A2はA型唯一の生き残りだが、試験部隊運用時の脱走兵として指名手配されている。森の城を調査中の2B・9Sと遭遇・戦闘後、再度消息を絶った。

Y.N

Emil エミール

特徴：商売繁盛 | 全高：可変 | 体重：可変 | B：可変 | W：可変 | H：可変 | 瞳の色：グレー | 髪の色：ー

機械生命体の頭部から姿を現した「不可思議生命体」。2B・9Sと遭遇した際は頭部のみで逃走。大昔に兵器として作られたが、長い年月を経て記憶の大部分が欠落している模様。最近では、車輌タイプのボディを得て、不可思議な音楽を流しながら廃墟都市を高速で走り回っている。流れてくる歌の不協和音にレジスタンス達からの苦情がリーダーであるアネモネに殺到しているが、そもそもどこに暮らしているのかすら判らず、頭をかかえている。

K.K

水没都市調査報告

e6a384e381a6e38289e3828ce3819fe5ad90e4be9be38082

調査部隊報告書：

度重なる地殻変動によって水没してしまった都市。断層を境界に数十メートル陥没したため、
周辺の地区からの水が大量に流入している。

K.K

K.K

水中に機械生命体が存在することは以前から指摘されていたが、調査は進んでいない。海中環境についてはそもそもの記録が少なく、どのように環境が変わっているかも判っていない状態である。

K.K

K.K

人類遺産再生管理記録：

我々の目的は、地球奪還後に人類が居住する場所を準備することである。新たな建築物建造は人類が行なうべきであり、

我々アンドロイドは過去の遺産の維持管理に務めることを忘れてはならない。

■ 水没都市

廃墟都市
00068
水没都市で釣れるもの
・ポッド
・リョウガン
・カブトガニ
・ヒトデ
A 水没したビル群
B ミサイル発射台

A 水没したビル群

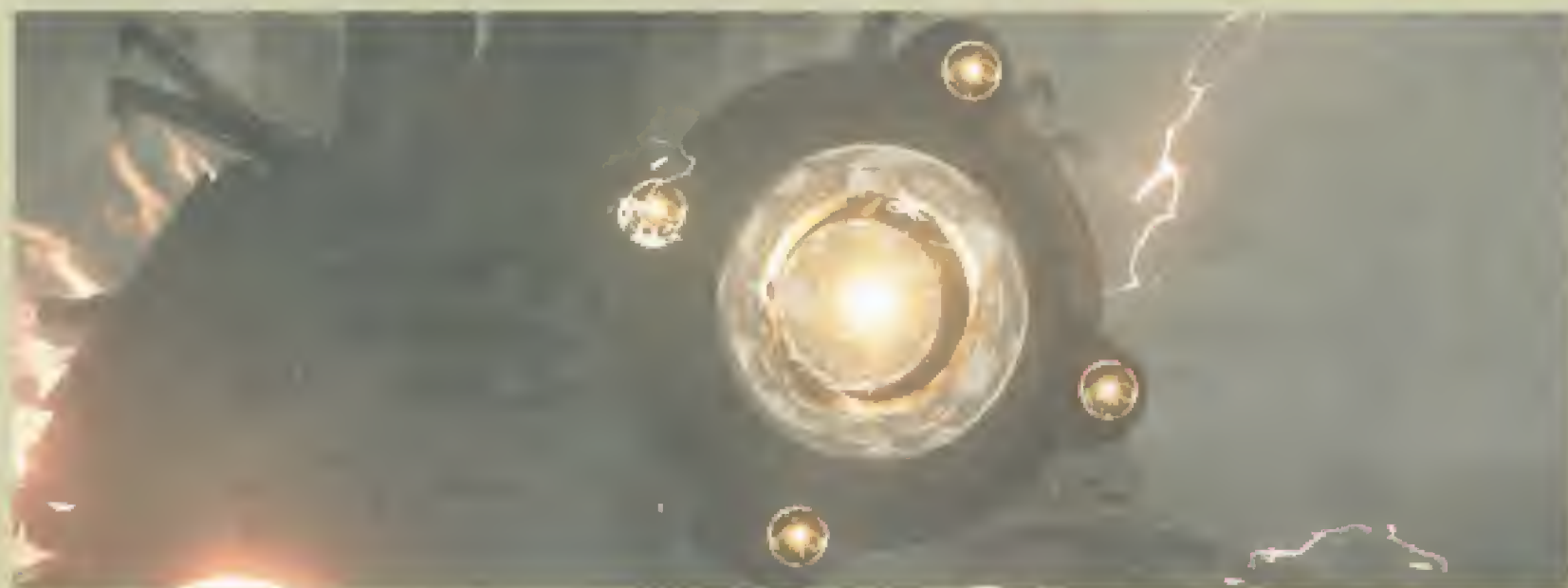
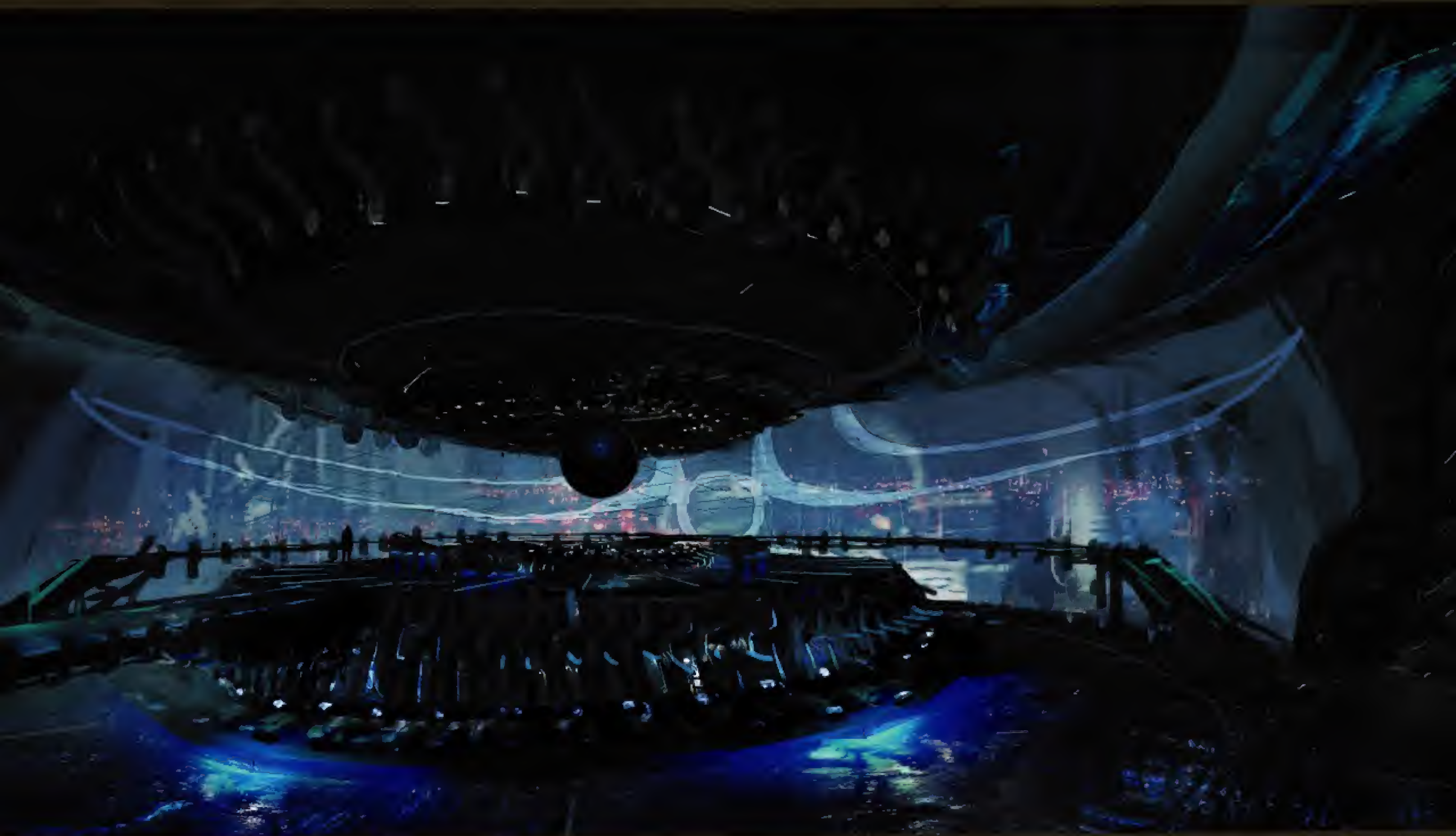
報告：前回の大戦争の影響により、地域全体の地盤が沈下している模様。ビルの隙間からは水圧によって滝のように水が流れ出している。現在も沈下は止まっておらず、近い将来ビル群は完全に水没すると推測される。

B ミサイル発射台

水没都市には人類軍のミサイル発射台が設置されている。司令部からの情報によると、配備されているミサイルは空母ブルーリッジIIに転載予定とのこと。ミサイルの使用用途は開示されていないが、ここまで大型のミサイルを使用するケースは環境への影響を考慮すると難しいのではないだろうか。

-WARNING-

特殊個体報告

グリューンはアンドロイド殲滅用として造られた、全高1000メートルを超える機械生命体。同類の機械生命体ですら攻撃してしまう狂暴さから、海の底へ封印されていた模様。機体の各部位に武装が施されているほか、分厚い装甲に覆われており、並大抵の兵器では有効打を与えられない。また、EMP(電磁波)による攻撃を持ち、アンドロイドにさまざまな機能障害を発生させる。

K.K

エイリアンシップ調査報告

e68891e38289e3818ce589b5e980a0e4b8bbe381aee5a293e5a0b4e38082

調査部隊報告書：

エイリアンの侵攻時に各都市に配備されていた母船だが、6000年程経過した11000年代後半から極端に目撃例は減っている。また人類軍の衛星軌道基地に対する攻撃もなく、その理由についても不明なままである。

エイリアンシップ

廃墟都市
00068

地下深くの洞窟 A

ハシゴかアクセスポイントで
地上に戻れる！

複製された街
00150

エイリアンの死体 B

A 地下深くの洞窟

推測：最も陥没が大きかった地点を調査した結果、横穴を発見。内部には松明が灯り、岩盤の補強跡があることから、何らかの生命体によって使われていた。
推奨：陥没後に検知された信号により、エイリアンと何らかの関連が疑われるため、警戒レベルを上げて調査に臨むこと。

B エイリアンの死体

エイリアンシップ内部で、砂漠地帯で出会った2体の機械生命体（アダム・イヴ）と遭遇した。流暢に会話ができるほど進化を遂げていた彼らは、すでにエイリアンは100年以上前に機械生命体が滅ぼしたという。この情報については敵の撹乱作戦の可能性も考えられるため、人類会議での審議判定を受けることになった。

Adam アダム

特徴：ネットワーク機能 | 全高：188cm | 体重：228.6kg | B：100cm | W：74cm | H：94cm | 瞳の色：茶色がかった赤色 | 髪の色：青系の白色

アンドロイドに酷似した外見を持つ、特異な進化を遂げた機械生命体。砂漠地帯において誕生したのだが、ケイ素を主体とした特殊素材で構成されており、ほかの機械生命体と全く異なる見た目を持つ。2B・9Sと交戦。受けた攻撃を学習し、次々に対抗する手段を身につける驚異的進化を遂げた。好奇心旺盛で勉強熱心。特に、人類に強い興味を示しており、月に逃げ延びた人類に並ならぬ執着心を持っている。

Eve イヴ

特徴：ネットワーク機能 | 全高：188cm | 体重：228.6kg | B：100cm | W：74cm | H：94cm | 瞳の色：茶色がかった赤色 | 髪の色：青系の白色

アダムと同時に生まれたアンドロイドに酷似した機械生命体。兄であるアダムに依存しており、基本的に自ら行動を起こすことはない。自分の姿形については無頓着だが、人類の記録から学んだ兄によって、ブリーフやズボンを渋々履いている。兄と違って、本を読むことも食事をすることも興味はないが、兄の命令であればどんな行為も素直に実行する。

K.K

複製された街調査報告

e7aeb1e5baade9818ae381b3e38082

■ 複製された街

A 白い街

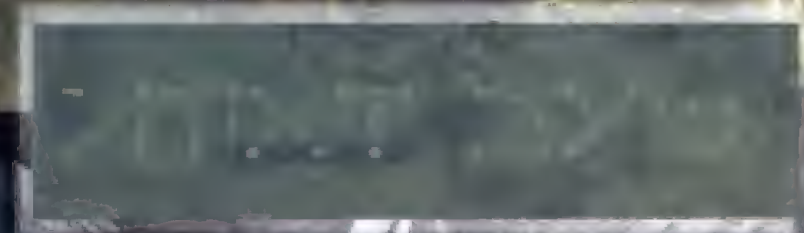
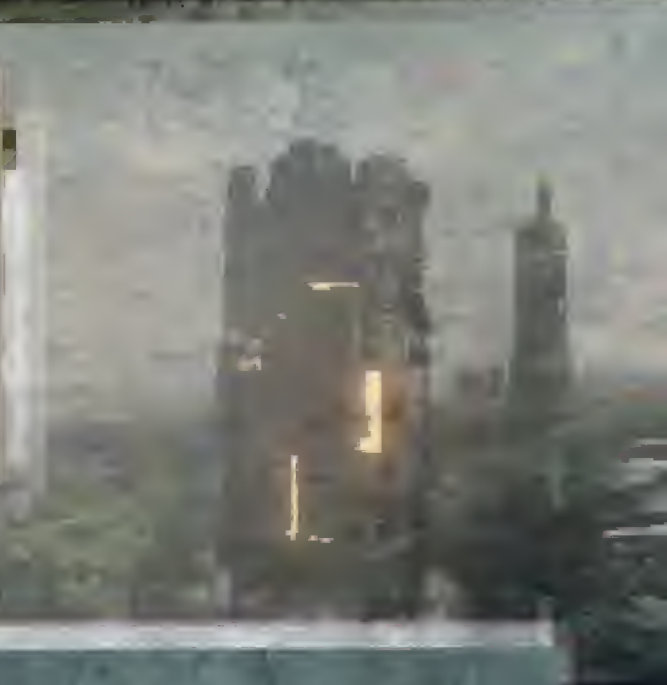
報告：ポッド042の調査によって、廃墟都市の地下に建設された街を確認。データ照合の結果、かつて人類が暮らしていた建造物と酷似。機械生命体による造形物で、ケイ素を中心とした複合素材で形成されているが素材詳細は不明。建築物の精度にはムラがあり、周辺部ほど解像度が低くなっている部分があることを確認。

B 集められたアンドロイドの死体

報告：街の中で複数のアンドロイドの死体を確認。司令部からは、ほかの部隊がこの街に突入したという報告はなし。
予測：敵性機械生命体による何らかの誘導工作。

X.K

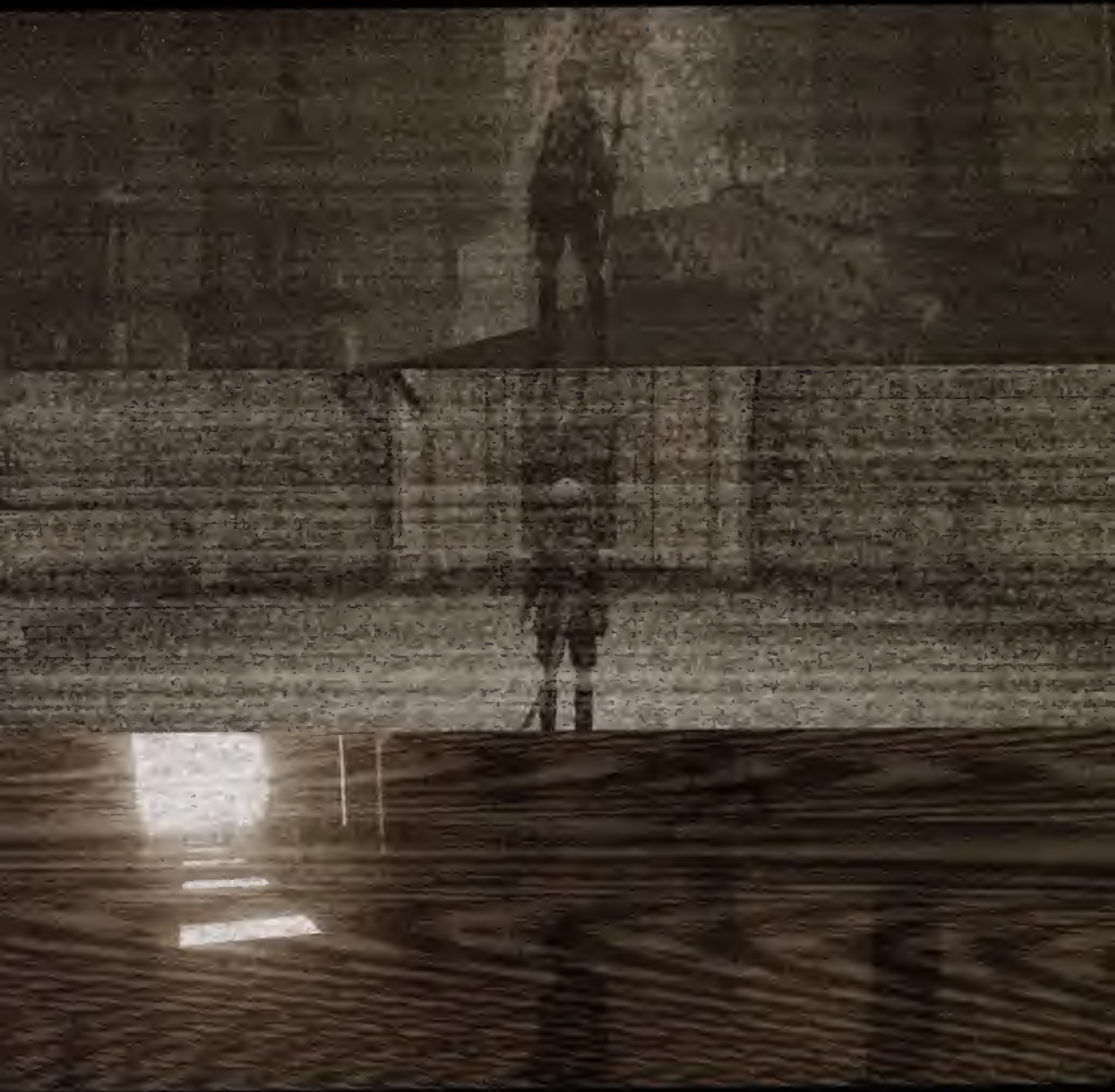
資源回収ユニット調査報告

e7a781e98194e381afe6aca1e381aae3828be4b896e7958ce381b8e381a8e38082

資源回収ユニット
報告：「塔」より射出された三基の「資源回収ユニット」と呼称される構造物は、周辺から何らかの資源を回収・送出している模様。入口には、旧世界の書体である「天使文字」が使用されている。
推測：送出される資源の内容や不可解な部品が使用されているなど不明点が多く、これ以上の推測は困難。
推奨：ユニット内部の探索。

塔調査報告

e69c80e69c9fe381aee5b88ce69c9be38082

Red Girl 赤い少女

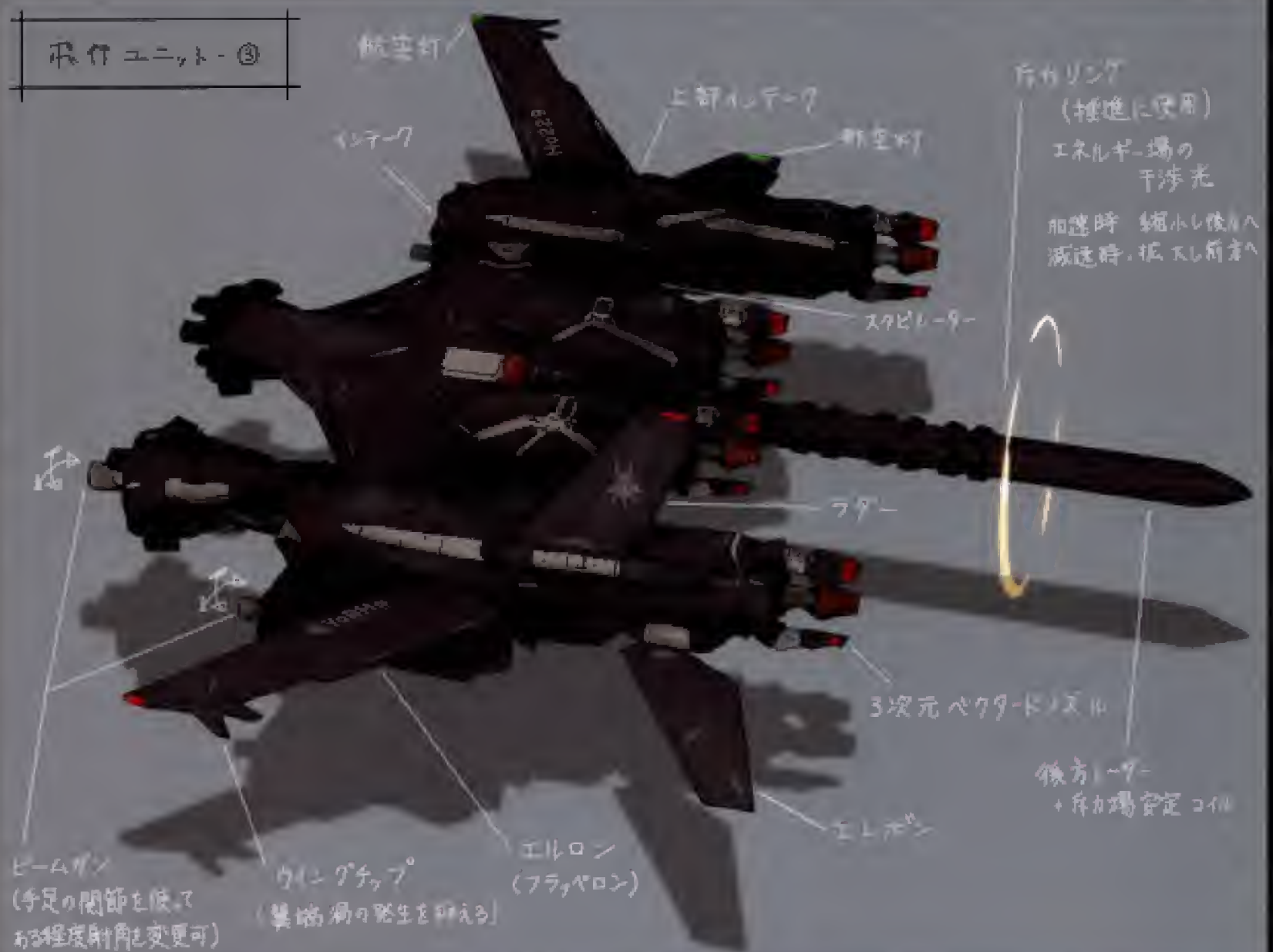
Unknown Unknown Unknown Unknown Unknown Unknown Unknown Unknown

e7a781e98194e381afe4b880e4babae381a7e38182e3828be38082e7a781e98194e381afe784a1e99
990e381a7e38182e3828be38082e7a781e98194e381afe78fbee59ca8e381abe5ad98e59ca8e38199
e3828be38082e7a781e98194e381afe9818ee58ebbe381abe5ad98e59ca8e38199e3828be38082e7a781e98194
e381afe69caae69da5e381abe5ad98e59ca8e38199e3828be38082

ヲe382bfシタチハチe382a4e382b5e382afe383a8e383afe382a4e382b7e382abe382b7e383afタ
シタチハタスe382a6e38387e383a0e38386e382ade38387e382a2e383abe382a2e383b3ドロイド
ヲホロボe382b9e3839ee38387e383afe382bfe382b7e382bfe38381e3838fタタカイツヅケル

オロe382abe3838ae383aae382b7e382a2e383b3ドe383ade382a4e38389e383a8e382aae383a
de382abe3838ae383aae382b7e382a8イe383aae382a2e383b3e383a8e382aae383ade382abナ
e383aae382b7e382b8e383b3e383abイヨ

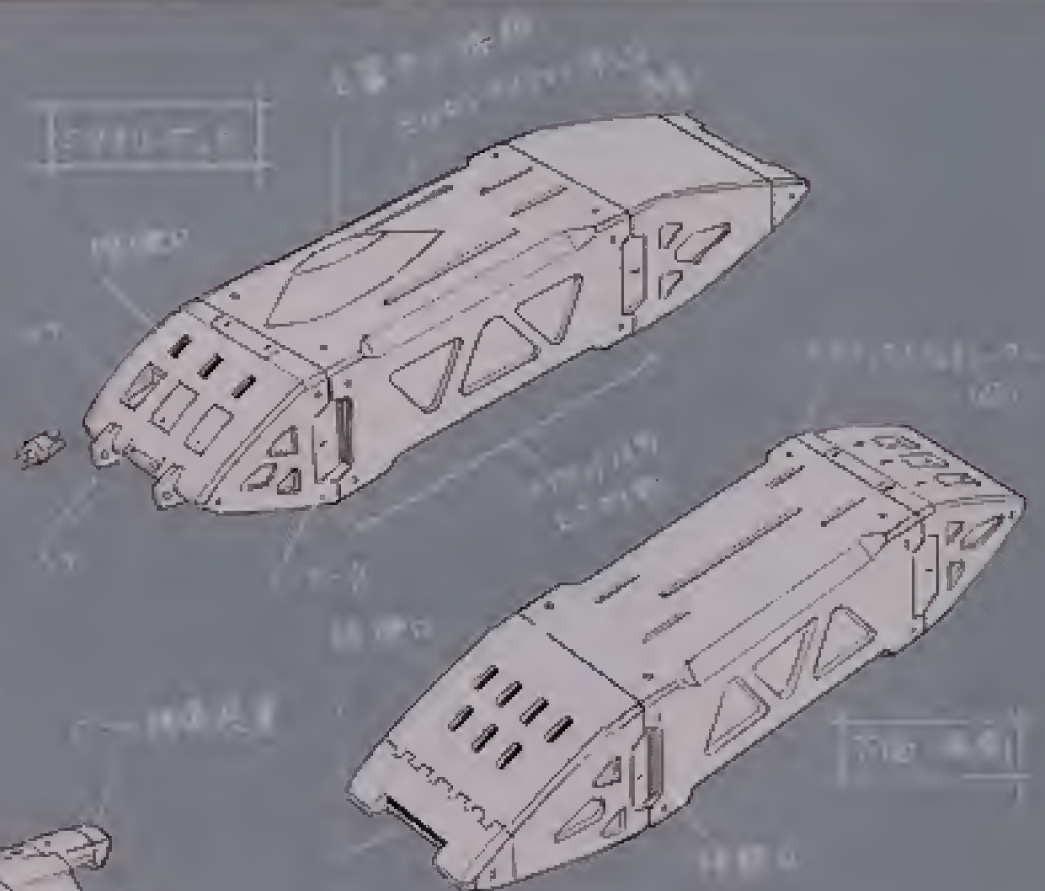
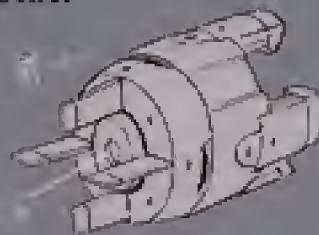
機械ノ記録：抄出

飛行ユニット-③

航空灯
上部インテーク
インテーク
航空灯
斥力リング
(推進に使用)
エネルギー場の
干渉光
加速時 縮小し後方へ
減速時、拡大し前方へ
スタビレーター
ラダー
3次元ベクターノズル
後方レーダー
+斥力場安定コイル
エレボン
エルロン
(フラッペロン)
ウイングチップ
(翼端渦の発生を抑える)
ビームガン
(手足の関節を使って
ある程度射角を変更可)

ビームミサイル

超小型ミサイルでMP粒子ビームを目標まで誘導し攻撃する武器。

ミサイル弾体は耐MP結界でMP粒子ビームから保護されており、着弾した時点で結界を解除、自爆にビームを浴びせる。
ミサイル弾頭には少量の反応剤とタングステンペレットがおさめられており、着弾時に反応剤がビームと反応しMP粒子爆発をおこすことで加害効果を高めている。
直撃が不可能と判断された時点で近接信管に切り替わり、目標付近で爆発することでMP粒子爆発と、タングステンペレットで損害を与える。

耐MP結界を持つ装甲に対して有効な武器であり、着弾した時点で弾頭の耐MP結界によって目標の結界を中和、結界面に穴をあけることで無効化する。
近接信管作動時でも、タングステンペレットによる物理的な攻撃でダメージを与えることが可能である。

MPビームミサイル発射のプロセス
1. ミサイル内の火薬によって弾体が射出される
2. ミサイルは慣性飛行で飛翔し、耐MP結界を展開する
3. ミサイルの射出された発射口から弾体めがけてMPビームを射出
4. ビームを受けたミサイルは、ビーム自体を推進力として目標に向かって飛翔する
ここまで1秒以下で行われる

H.K

全領域対応多用途戦術戦闘機

Ho229

H.K

H.K

H.K

H.K

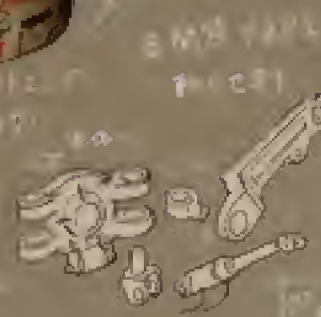
敵メカ - 大型ザコ①

H.K

飛行ザコ(中)

H.K

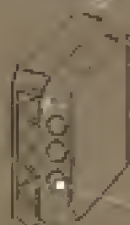
中型ザコ - 多脚 ①

H.K

中型ザコ - 多脚 ②

H.K

大型飛行船

巡航時の
進行方向

戦闘時は
四方に動けます

②開く

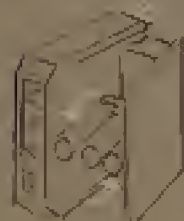
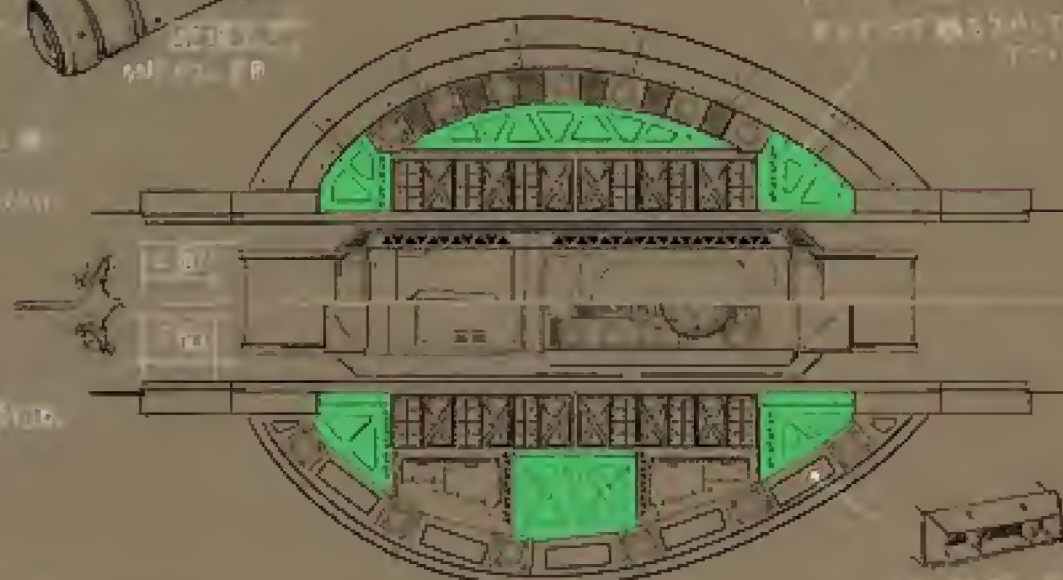
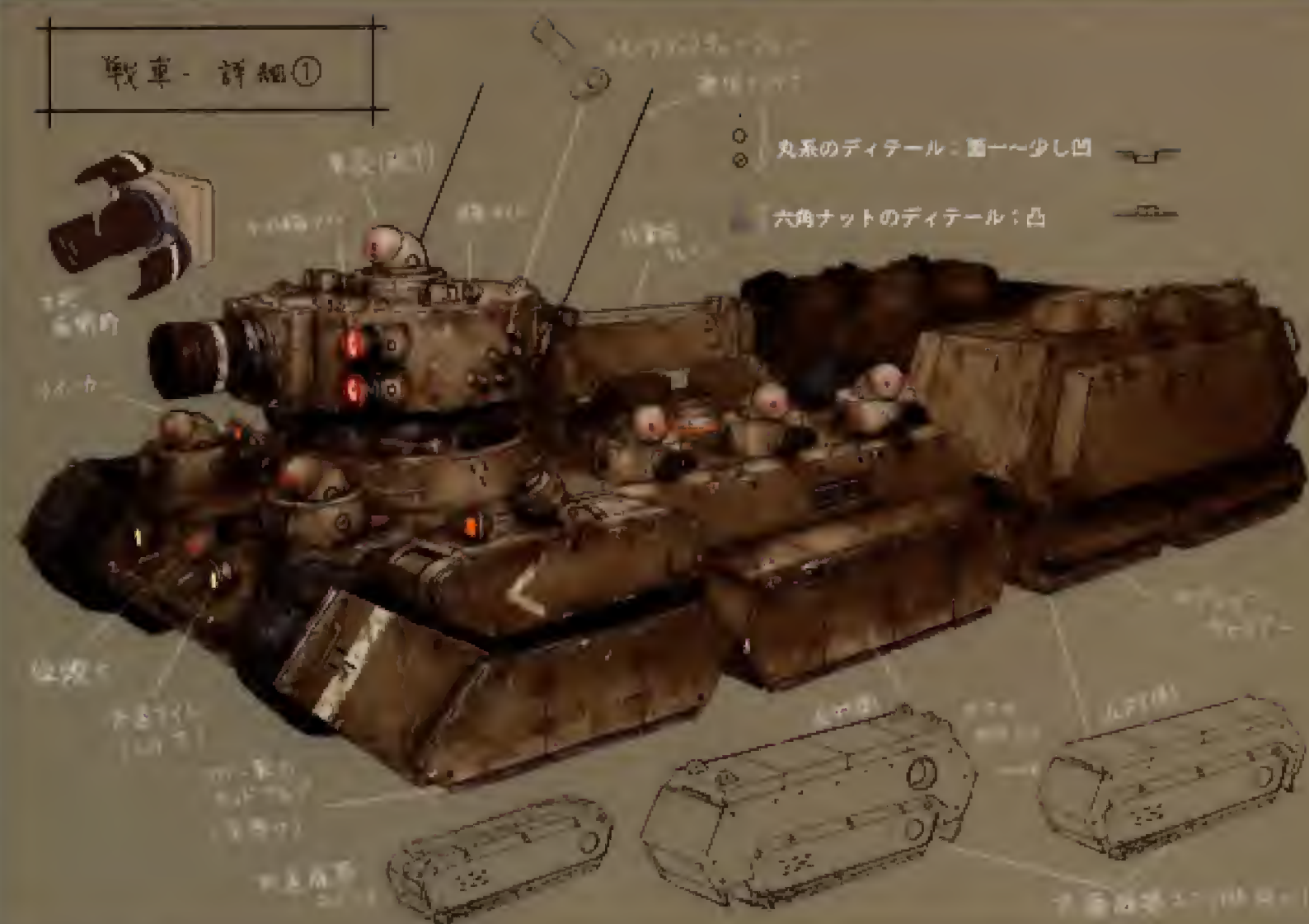
①スライド

H.K

戦車・詳細①

丸系のディテール：凹〜少し凹

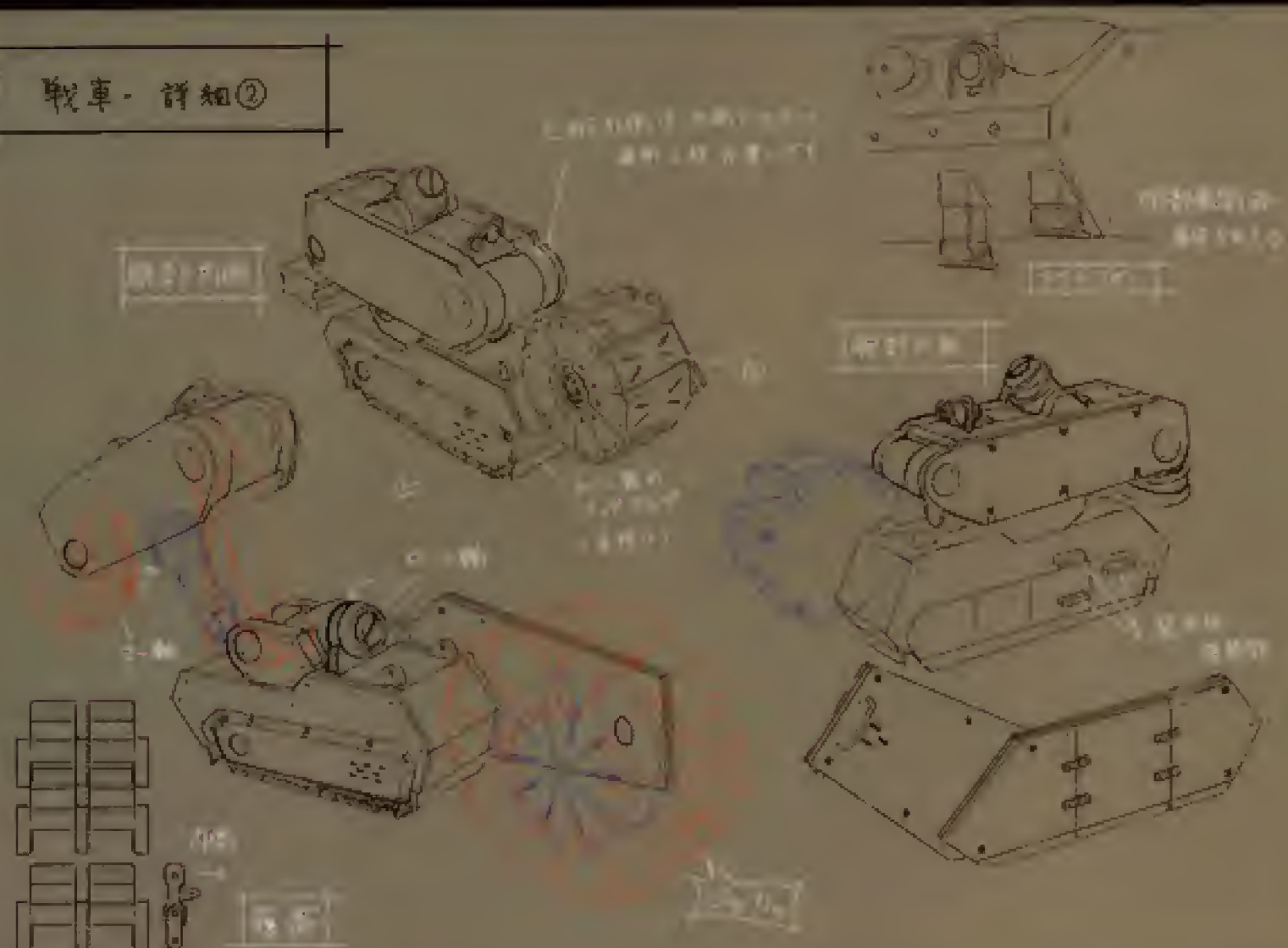
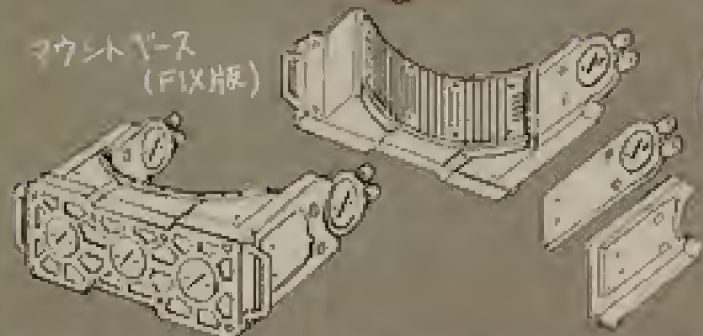
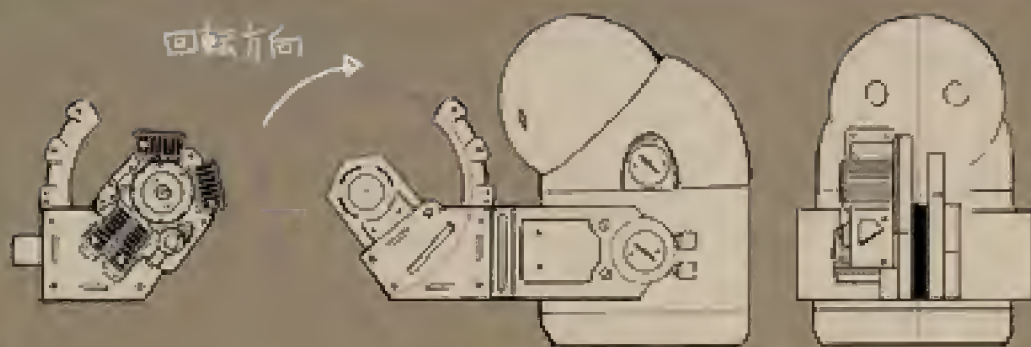
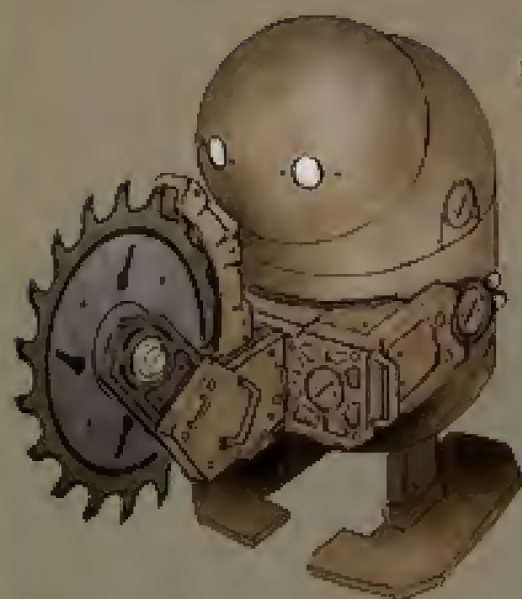
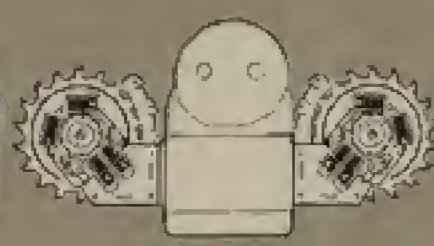
六角ナットのディテール：凸

H.K

戦車・詳細②

H.K

ザコ用装備 - 丸ノコ

回転方向

マウントベース
(FIX版)

回転攻撃

バリエーション

H.K

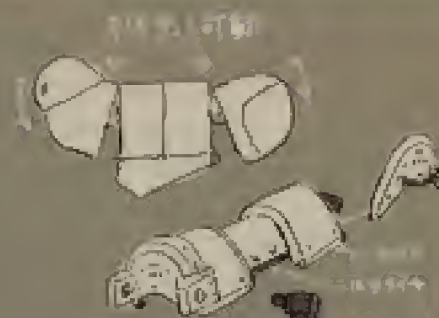
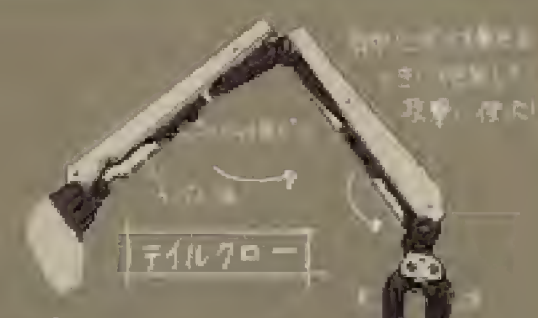
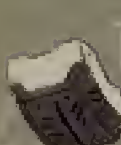
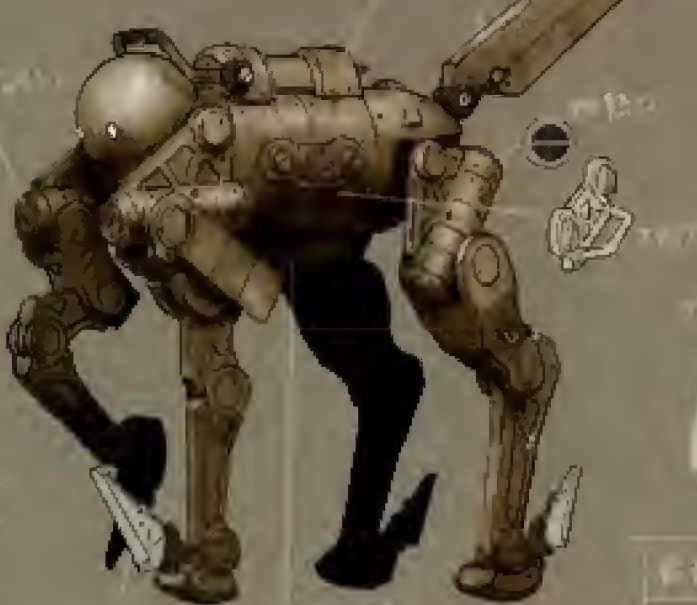
中型ザコ - 4脚①

テイルクロー

正面

側面

正面

側面

H.K

重 要 機 密 情 報

本資料はヨルハ計画内副項目E型運用について記載されたものである。
機密レベルSとし、司令官以外のヨルハ関係者に開示することを禁ずる。

※アクセス権限の変更希望の場合は人類会議定例時に申請すること。

記憶ノ檻

映島 巡（著）

1

砂塵を切り裂くかのように、近接戦闘用の武器が閃いた。四〇式戦術刀。前線で戦う精鋭達に支給されている最新鋭の軍刀である。刃に纏った電光が爆ぜ、半球状の物体が弧を描いて飛ぶ。

頭部を失った機械生命体が動きを止める。数秒の後、円筒形の胴体が砂の上に横倒しになり、爆発した。先に残骸と化していた二体がそれに巻き込まれ、共に金属片となって周囲に降り注ぐ。

爆音と熱風とが消え去った後には、砂漠特有の風の音だけが残った。

砂煙が薄れていくにつれて、人型の輪郭が浮かび上がった。なだらかな曲線を描いた肩や細く締まった腰、裾広がりのスカートから伸びる形の良い脚で、その輪郭が成人女性のものだとわかる。

正確に言えば、「成人」でも「女性」でもない。その輪郭の持ち主は、人間ではないし、生物学的な意味での性別も持たなかった。ヨルハ型アンドロイド二号B型、通称2B。戦闘に特化したモデルである。

すでに、人類がこの地上から去って久しい。エイリアンの侵略によって、人類は月への脱出を余儀なくされた。今や地上は、エイリアンの手先である機械生命体と、それらの殲滅を任務とするアンドロイド達の戦場となっていた。

2Bは納刀しながら、背後に向かって声をかけた。

「これで全部？」

彼女の問いかけに応え、地上二メートル辺りに滞空していた物体が高度を下げてくる。ポッドと呼ばれる随行支援ユニットだった。直方体のヘッドに大小四本のアームを持ち、主に空中を移動するが水中での活動も可能、敵性個体への遠距離攻撃、状況分析、通信、負傷時の応急処置等々、ヨルハ型アンドロイドを支援するためのあらゆる機能を備える。

「肯定：アクセスポイントより半径5キロ圏内、敵性反応なし」

そう、とつぶやいて、2Bは自分の背丈よりもほんの少し高い金属製の箱へと歩み寄った。アクセスポイントは人類文明の遺物「自動販売機」に擬装されているが、司令部との通信や周辺の情報確認を行うための「重要施設」である。

それを知ってか知らずか、機械生命体はアクセスポイントを探し当てては集まってくる。廃墟の片隅であろうが、砂漠のど真ん中であろうが、お構いなしに。恰も、地に落ちた果実に群がる蟲の如く。

故に、ヨルハ部隊員たちが地上でメールの送受信を行ったり、周辺の地形情報を入手したりする際には、まずアクセスポイントに群がっている機械生命体を排除しなければならない。もはや、それは操作手順のひとつとなっていた。

そのお定まりの手順を済ませて、2Bはようやく本来の目的を果たすことができた。表示された一覧の中から、最新のメールを選び、開封する。送信元と「極秘」の文字、そして本文へと視線を走らせたときだった。

「2B！」

不意打ちのように姿を現したのは、9Sこと九号S型。ヨルハ型ではあるが、成人女性の外見を持つ2Bとは異なり、人間の少年を模して造られている。

「司令部からのメールですか？」

覗き見した訳ではないだろうが、調査を専門とするスキャナーモデルは、観察力も直感も秀でている。月面の人類会議からの定期連絡が入る時間帯ではなかったし、作戦行動の直前に機械生命体との交戦を行ってまで私信メールを読むとは考えにくい……という推理を瞬時に行って、「司令部からの連絡」という結論を導いたのだろう。

「今回の調査とは関係ない。別の作戦についての指示だから」

それよりも、と2Bは話を逸らした。

「合流地点はここではなかった筈」

9Sとの合流地点は、もっと目的地に近い場所に設定されていた。

「そうですけど、交戦中のようだったので、支援に……と思って」

「必要ない」

あの程度の機械生命体を単独で駆除で

きないようでは、B型としては不良品である。
「みたいですね」
9Sが大仰な仕種で肩をすくめた。
「まあ、無事に合流できたことだし、目的地に向かいましょう」
マップデータの座標を合流予定地点から目的地へと設定し直し、2Bと9Sは移動を開始した。

2

「うわっ。また砂が入った」
砂漠を歩いていて、靴の中が水浸しになったら異常事態だが、入ったのは砂だ。至極当然であって、何も大声を出すようなことではないと思うのだが、9Sにとってはそうではないらしい。数メートル進んでは顔をしかめ、また進んでは悲鳴を上げる、という繰り返しだった。
「2Bは気にならないんですか？」
「何が」
「2Bだって、靴の中が砂だらけでしょう？」
「異物感があるだけで、歩行に支障を来す訳ではないから」
空中を浮遊する砂塵は視界不良を起こすが、靴の中の砂なら問題はない。だから、気にするまでもないと2Bが答えると、9Sはあからさまに肩を落とした。
「靴の中がじゃりじゃりするのって、気持ち悪いじゃないですか。支障はなくても、気分の問題っていうか」
「感情を持つことは禁止されている」
9Sに対してこの言葉を使うのは、もう何度目になるだろうか。2Bが9Sと行動を共にするのは、今回の任務が初めてではない。
「はーい」
2Bの言葉に対する9Sの返事も、毎回同じだった。ちょっと拗ねたような口調と表情も。いや、さすがに最初だけは「すみません」と縮こまっていたが。
ヨルハ部隊員が感情を持ってはならないと定められたのは、かつて感情に走って作戦行動を失敗させた隊員がいたためだと聞いた。確かに、感情というものは、判断と行動に揺らぎを生じさせる。自分達にとって不要なものだと2Bは思う。……とりわけ、自分にとっては。
「あっ！　もしかして、あれが？」
9Sの指さす先に、建造物らしき影が突如として姿を現した。データ地図上にはきちんと表示されていたから「突如」というほどではないのだが、高低差のある地形と砂嵐のせいで、今まで視認できなかった。
「肯定：今回の調査対象。人類文明が遺した巨大建造物」
傍らからポッドが答えた。2B専属のポッド042ではなく、9S専属のポッド153である。名指しされるか、よほどの必要に迫られるかしない限り、ポッドは支援対象以外からの問いかけに答えることはない。
不意に風が弱まり、視界が鮮明になった。砂の色に霞んでいた巨大な影の中に、アーチ型の入り口が浮かび上がって見えた。その建物は、岩山をくり抜いた中に建てられているのがわかる。ただ、マップデータを参照してみると、建物全てが岩山の中にある訳ではない。部分的には谷に面していたりする。全体としては、何とも奇妙な建築様式だった。
「神殿と呼ばれる宗教施設だそうですよ。正式名称は、『砂の神殿』だったかな？　ここは、大昔には人間が住んでいて、その後に神殿として使われるようになった……とか」
心なしか、9Sの声が弾んでいるように聞こえた。調査や情報収集を専門とするということもあって、S型はあらゆる事象に興味関心を抱くように特性付けられている。
「早く行きましょう、2B」
待ちきれないといった口調で言うと、9Sが砂を蹴って駆け出した。あれでは、さっきよりもずっと「靴の中がじゃりじゃりする」筈だが、9Sは全く意に介していないようだ。まさしく気分の問題だったらしい。口許に笑みが浮かびそうになって、2Bは急いでそれを押し殺した。
「感情を持つことは、禁止されている……」
心の中で自分自身に言い聞かせただけのつもりだったが、実際には声に出してしまったらしい。9Sが振り返って叫んだ。
「何か言いましたか!?」

何でもない、と答えて、2Bも足早に「砂の神殿」という呼称の建築物へと向かった。

3

音が消えた、と思った。それほど神殿の内部は静かだった。絶え間なく鳴り続けていた風の音が、分厚い外壁によって遮られたせいだと遅れて気づく。

「ここ、意外に空調が効いてますねー」

9Sの言葉に、ポッド153が即答した。

「否定：現在地、神殿入り口付近に空調設備等は皆無。体感温度の低下は、外気温との差によるもの」

「もー。気分の問題だってば」

ふてくされたように言って、9Sは小走りに通路を進んだ。2Bは周囲に警戒しながら、その後に続く。

二人分の靴音とポッド二体が稼働する低い音とが反響して重なり合う。天井の一部が崩落し、そこから自然光が降り注いでいた。ある程度の明るさがあるおかげで、階段や踊り場に四角い石が規則正しく敷き詰められているのがわかる。

「建物の中にまで砂が入り込んでるんですね」

9Sが階段の手すりから身を乗り出して、下を覗き込んだ。階下の通路は完全に砂で埋もれている。通路ばかりではなく、壁際にも小山のように砂が積もっている箇所があった。

「推測：通路中央部、および壁面数カ所に堆積した砂は、人工的に循環させていたもの。ただし、年代及び目的は不明」

「人工的に循環？　砂を神殿内に流してたってこと？　川みたいに？」

「肯定：便宜上、人工的流砂と呼称」

「何のために、そんなことしてたんだろう？って、目的は不明だったっけ」

「肯定」

旧世界の遺産には謎が多かった。月に逃げ延びた人類にしても、全ての情報を持って行った訳ではない。だから、こうして自分達アンドロイドが調査に当たり、記録と保全を行っている。

「付近に機械生命体は？」

ゴーグルに敵性反応の表示はなかったが、2Bはポッド042に尋ねてみた。念には念を入れたほうがいい。

「回答：神殿内に敵性反応なし」

好奇心の塊となった9Sが多少軽率な行動を取ったとしても、直ちに危険に陥ることはない、ということだ。もちろん、機械生命体の中には妨害電波を出す個体もいるから、絶対安全とは言えないが。

「警告：この先、階段と床の一部に損傷」

153の発した警告を9Sが笑って聞き流す。

「言われなくてもわかるって。ね、2B」

2Bはうなずいた。入り口から奥へと続く下り階段の途中を、巨大な石が塞いでいるのが見える。

「この石、元は天井の一部だったんですね。表面がだいぶ削れてるけど、うっすら模様が残ってるから」

片膝をついて、階段にめり込んでいる巨石を調べていた9Sが、天井に目をやった。つられて2Bも上を見上げた。崩落した天井から青い空が覗いている。

「何が原因で崩れたんだろう？」

少なくとも、機械生命体との交戦によるものではない。自分達の目的は、この地上を人類の手に取り戻すこと。それも、できれば元の姿に近い形で。故に、人類文明の遺跡が損なわれるような戦闘行為は極力、回避している。

だから、これほど巨大な建造物の近くで交戦するとは考えにくい。仮に、機械生命体に遭遇したとしたら、建物から離れた場所へと誘導した上で交戦する筈だ。

「回答：崩落が発生したのは、数千年以上過去と推測。よって原因の特定は不可能」

「数千年以上、か。すごいなぁ」

「すごい？」

「だって、天井が崩れたのが数千年前なら、この神殿はもっと昔に建てられたってことでしょう？　それがこんな良好な状態で残ってるって、すごいことですよ。砂漠の気候は過酷だから、石造りの建造物なんて、もっと風化が進んでいても不思議はないのに」

一息に言った後、不意に9Sが立ち上がった。吸い寄せられるように、階段脇の部屋

へと向かう。
「今度は何？」
半ば呆れて、2Bは声をかける。9Sは、開け放たれたままの扉に見入っていた。
「この扉、どうやって開閉してたんだろう？　これ、石ですよ？　この分厚さで、この大きさ。人力でどうこうできる重量じゃない」
扉は二枚の引き戸になっているらしいが、押しても引いても動く気配がない。9Sはしきりに首を傾げている。
「どこかに動力源があるんでしょうか？」
9Sが室内へと目をやった。が、自然光が射し込んでいる通路と違って、扉の内側には真っ暗な闇が続いているばかりである。お構いなしに暗闇の中へ向かっていく9Sの前に、153が回り込んだ。
「推奨：ライトの点灯」
「うん。そこは適当に」
「了解」
153が照らし出したのは、思いの外、広い空間だった。9Sが153と共に部屋の中央まで走っていってしまうと、再び入り口付近が暗くなった。042にライトを点灯させると、2Bも室内へと足を踏み入れた。
9Sが天井を見上げては走り、走っては壁を見回している。そのたびに、靴の音が高い天井に反響する。かと思えば、その場に屈んで床の敷石を調べ始める。9Sの動作を見ているだけで目が回りそうだ。
「床も壁も天井も、全部、石を積んで作ってある。大きさを揃えて切って、並べて……。今まで見た、どの建築様式とも違う。こんなの、見たことがない。どんな重機を使ったんだろう？　どうやって、これだけの量の石材を運搬した？　たったこれだけの柱でこの広さと高さを維持するには？」
興奮気味にしゃべりながら、9Sは壁の一画へと駆け寄った。
「もしかして、ここに照明があった？　この細長い台の上」
「肯定：『タイマツ』『トーチ』などと呼称された光源を固定した痕跡あり」
「一、二、三、四……全部で八カ所か。何に使う部屋だったんだろう？　儀式の痕跡とかはなさそうだし」
室内をさんざん走り回った後、9Sは奥の扉へと向かった。入り口の扉は開けっ放しだったが、奥の扉は閉ざされていた。
「まさかと思うけど」
9Sが引き戸の合わせ目に手をかける。
「こっちは簡単に開くとか……」
あり得ませんよね、という9Sの言葉に軋む音が重なる。扉が両脇へと動く。
「開いた!?」
9Sが驚いた様子で、左右に開いた扉を見る。153がライトを点灯したまま、扉の中と外とを往復した。先行して周辺の状況を把握するのも、随行支援の一端である。
「警告：この先、扉と通路に極端な高低差。移動に支障を来す可能性大」
しかし、153の警告もS型の好奇心を抑えるには至らなかったらしい。
「ちょっとだけ、見てきます。すぐに戻りますから！」
9Sが手を離すと、扉は再び軋む音をたてて閉じた。

4

9Sとポッド153が姿を消してしまうと、2Bは小さく息を吐いた。この機を逃す訳にはいかない。
「ポッド・プログラム、近接戦闘支援を選択、武装を展開」
「了解：近距離電波迷彩開始、近距離攻撃装備起動」
ポッド042が淡々と手順を進めていく。
「戦闘モードを対ヨルハ型へ変更。識別信号解除」
ここから先の行動を考えると、気が重かった。2Bは思考を平静に保つために、しばし全身の動きを止め、力を抜いた。
これも任務の一環に過ぎない。そう、任務だ。頭に「極秘」の文字がくっついているだけの。
メール受信の通知を受けたのは、飛行ユニットを降りた直後だった。衛星軌道上の基地（バンカー）にいるときでもなければ、大気圏突入時でもない。砂漠に降り立ったその瞬間、042がメール受信を告げてきた。

その時点で、用向きはわかっていた。発信元が司令官で、オペレーターを経由しないメール。傍受されにくいタイミング。極秘中の極秘、ということだ。

違う。メールを受信するずっと前から、わかっていた。9Sと共に人類文明の遺跡調査を命じられたときから。遠からず、9Sを抹殺せよという命令が下るに違いないと思っていた。その予感は、不幸にも的中してしまった。

「ポッド。9Sの位置情報と通路側からの接近ルートを」

「了解：9Sのブラックボックス信号を追跡、ルート検索開始」

2Bは、9Sと153が出て行った扉に背を向けて立った。追跡に使うのは、別ルートのほうがいい。後を追うよりも、出会い頭に仕掛けるべきだ。

まして、標的はS型。調査と情報収集を得意とするタイプの最新モデルである。よほどうまくやらなければ、不意を突くことは難しいだろう。

もっとも、戦闘能力ではこちらが上である。勝敗は最初から明らかで、本来は不意打ちなど必要ない。ただ、できることなら、手早く済ませたかった。襲われたことに9Sが気づく前に、終わらせてしまいたい。そうすれば、9Sに必要以上の恐怖や苦痛を味わわせずに済む……。

検索完了、という042の音声を合図に、2Bは通路へと引き返した。階段を塞いでいる巨石に駆け上り、跳ぶ。9Sのブラックボックス信号が一気に近くなった。

今度は足音をたてないように階段を下りる。ブラックボックス信号の発信源は次の部屋だった。静かに抜刀し、扉に近づく。

最初の部屋と同様、両開きの扉は開け放ったままになっている。だが、視認できる範囲内に9Sの姿はない。

扉に近づき、すばやく周囲に視線を巡らせる。室内に障害物はない。つまり、隠れる場所もないということだが、このまま足を踏み入れていいものかどうか……。

背後に気配があった。咄嗟に横転して離脱する。2Bが立っていた場所に、銃弾が降り注ぐ。ポッド・プログラムによる遠距離攻撃だった。

体勢を立て直そうとしたところへ、刃が落ちてくるのが見えた。いつの間にか背後に回り込んでいた9Sが、近接戦闘用の長剣を振り下ろしてきたのだ。

まさか、9Sに攻撃されるとは思わなかった。不意打ちにして手早く済ませるつもりが、不意打ちされたのは自分のほうだったとは。

長剣を握る9Sの右手めがけて蹴りを放とうとした瞬間、頭の中で警報が鳴った。

なぜ、9Sが近接戦闘用の武器を手にしている？　9Sはこんなふうに長剣の柄を握ったりはしない筈……。

すばやく距離を取った。熱線に灼かれた刃が溶け落ちるのが見えた。9Sが手にしていた長剣だ。迂闊に蹴りを放っていたら、右脚に相当な深手を負っていたところだった。近接戦闘を専門とするB型の反応を予測して、9Sは罠を張ったのだろう。

場所を変えたほうがいい。見通しの悪い通路は、後から来た自分に不利だ。

大きく跳躍して、9Sと距離を取り、扉のひとつへと突っ込んだ。9Sのブラックボックス信号が検知されたのとは異なる部屋である。時間的に考えて、この部屋にまで罠を仕掛ける余裕はなかった筈だ。

9Sが2Bの後を追ってくる。身を隠す場所のない、開けた場所だが、9Sにためらう様子はなかった。153に銃撃で援護させ、近接攻撃を仕掛けてくる。ほとんど捨て身と言っていい9Sの戦い方に、2Bは戸惑った。こんな9Sは見たことがない。

153の銃弾と熱線とを躱しながら、9Sに斬りつける。が、9Sの動きは予想以上に素早かった。なかなか決め手となる一撃が放てない。いや、9Sの動き以上に、ポッドの遠距離攻撃が厄介なのだ。まずは153の動きを封じなければと、2Bは042に指示を飛ばす。

「ポッド！　153を攻撃目標に設定！」

随行支援ユニットに「捨て身の攻撃」はプログラムされていない。自身が攻撃を受ければ、必ず回避行動に移る。つまり、回避の瞬間だけは2Bへの遠距離攻撃が途切れる。時間にすれば、せいぜい一秒か二秒

だが、十分だ。

引っ切りなしだった銃撃が束の間、止まる。2Bは一気に9Sとの間合いを詰めた。ポッドへの攻撃は想定外だったのか、棒立ちになっている9Sへと鋒を向け、踏み出す。これで終わりだ、と思ったときだった。全身に違和感が走った。握りしめていた筈の軍刀が床に落ちる。

2Bは目を見開いた……つもりだったが、それすらできなかった。腕も脚も、全身の全てが制御を失っていた。

床の敷石が目の前に迫ってくる。違う。自分の身体が前のめりになっているのだ。その場に倒れ伏す寸前、2Bは「ごめんなさい」という9Sの声を聞いた。

5

勘違いじゃなかったんだ、と9Sはつぶやいた。といっても、実際に音声化した訳ではない。ハッキング空間内の「声」は、9Sの自我データがそう認識したに過ぎない。白い壁と白い床も、やはり自我データにとっての認識だった。

勘違いだったらいいと思っていた。2Bが自分を殺す気でいる、なんてことは。けれども、言葉の端々に、ふとした表情に、声色に、その疑念を裏付けるものが垣間見えた。やがて、疑念は確信に変わり、ついには事実となった。

「本当はこんなことしたくなかったけど……」

嘘ではない。本心だ。これ以外の方法は思いつかなかった。2Bが司令部から送り込まれた監視者だと悟ったそのときから、他のやり方はないかとずっと考えてきたけれども、だめだった。

「でも、S型がB型に勝てる訳ないから」

2Bの戦闘能力の高さは、作戦行動を共にしてきた自分自身がよく知っている。ハッキングで義体の制御を奪わない限り、一方的に殺されるだけだ。

なかなか隙を見せない2Bにハッキングを仕掛けるには、近接戦闘の最中、それも止めを刺そうとする瞬間を狙うしかなかった。猛禽類が最も無防備になるのは、獲物を捕らえる瞬間である。地上の生物を調査した際、9Sが得た知識だった。

逆に言えば、2Bが本気で9Sを殺しにかかったからこそ成功したハッキングだった。もしも、殺意が微塵もなかったとしたら、9Sがどれだけ攻撃しても、2Bは回避行動を取るばかりで、ハッキング可能な間合いに入ってきてくれなかっただろう。9Sが今、ここに、こうしていることが、2Bの殺意の証明なのだ。

「どっちにしても、勝手な言い分だよね」

ただ殺すよりも酷いことをしている自覚はある。勝手に頭の中に押し入って、引っかき回して、その上で殺そうとしているのだ。わかっている。でも。

「解いておきたい謎があったんだ」

9Sは慎重に2Bの記憶領域へと進んでいった。ハッキングをかけたのは、義体の制御を奪って殺すためだけではない。どうしても知りたいことがあった。

『よって、9Sの抹殺を命じる』

記憶領域の中でも最新のものは、メールの一部と思われる文面だった。おそらく、ここへ来る直前にアクセスポイントで受信していたメールに違いない。未整理の記憶は、時系列順ではなく、強く印象に残った順に並ぶ。

メールを開くなり、真っ先に2Bの目に飛び込んできたのが『よって、9Sの抹殺を命じる』という一文だったのだ。ということは、その命令が下ることを2Bは予期していた。いつか来ると考えていたからこそ、切り取ったようにそこだけが目に入ったのだろう。

『確証を得た』

『試みたと思われる』

『事項、』

『メインサーバーへのアクセスを』

『かねてからの懸案』

『数回にわたって』

『禁止されている』

『9Sは』

記憶の断片が散らばっている。語順がばらばらなのは、メールを読んだ際、2Bは少なからず動揺していたということを意味していた。しかも、読んでいる最中に9Sが現れた。メールの文章を頭の中で整理する余裕がなかった……。

9Sは、さらに記憶領域の奥へと進んだ。謎を解く手がかりを求めて。

「これかな？　司令官と2Bの……密談」

司令官の後ろ姿とそれを見つめる2B。通信ではなく、バンカーのどこかで密かに交わされた会話らしい。

『しかし、S型による現地調査は単独任務であるのが通例では？』

『あくまで通例だ。例外があってもいい。たとえば、敵性反応が多数見られる危険地帯なら？　戦闘に不向きなS型をサポートする者が必要になる』

『わかりました。では、そのように』

『とりあえずは監視だけでいい。そこから先は追って指示する』

2Bが9Sと作戦行動を共にする以前の記憶だった。しかし、この時点ではまだ、自分は何も「禁止された行為」をしていなかった筈だ。なのに、司令官は監視役が必要と判断した。何を根拠に？

そこで、唐突に9Sに関する記憶が割り込んできた。

『僕達スキャナータイプは、単独での調査が主です。だから、誰かと一緒に行動できるって、楽しいんです』

ああ、覚えている。最初の任務で、2Bに言った言葉だ。どうやら、あの会話の最中に2Bは司令官との密談を思い浮かべていたらしい。

あのときはまだ、2Bが自分を監視していることに気づかなかった。まして、「そこから先」があるなんて、思いもしなかった。

苦い思いをかみしめながら、9Sは次の記憶に移った。通信による会話の記憶らしく、司令官の声は雑音混じりでやや聞き取りにくい。

『……S型は、調査と情報収集を専門とする機体。その特性と高性能故に、どうしても知りすぎてしまう。S型の宿命とでも言おうか……』

知りすぎて何が悪い、と9Sは内心で反論した。知られて困るようなことがあるとでも？

『いつか必ず、9Sは禁止された行為に手を染める。いや、すでに一線を越えてしまったかもしれない』

この件については反論しない。禁止されているメインサーバーへのアクセスを試みたのは事実だった。

『まだ確証はない。だが、何者かが不正アクセスを試みようとした。今回は失敗に終わったようだが、おそらく次は……』

そう、最初は失敗した。攻撃型の防壁から逃げ出した。すぐに撤退したから、追跡できるような痕跡は残さなかった筈だ。次は、防壁をひとつ突破したところで断念した。その次は、防壁をいくつか突破できた。破る防壁が増えるたびに、撤退までに時間を要するようになった。シッポを掴まれやすくなっていったのだ。

時間の問題だったのかもしれない。不正アクセスが発覚するのは。それでも、知りたかった。守りが堅ければ堅いほど、その向こうに行ってみたかった。危険だとわかっていても、止められなかった。目の前に謎があれば、解かずにいられない。

なるほど、これはS型の宿命のようなもの。司令官の言葉は正しい。そして、監視をつけるという判断も。もしかしたら、抹殺命令でさえも。

次の記憶は、再びバンカーの一室だった。今度は後ろ姿ではなく、正面から司令官の顔を捉えている。

『S型は戦闘には向きません。処分に手間取ることはないかと』

『向かないのは近接戦闘であって、戦うスキルが皆無という訳じゃない。それに、S型は鋭い。司令部がお目付役を送り込んだことに気づいている可能性は高い』

『気づいている様子はありませんが……』

『君は、その手の観察には向いていない。S型が戦闘に向いていないのと同じく』

これも、司令官の言い分が正しい。2Bは気づいていなかった。9Sがとっくの昔に2Bの正体を見抜いていたことに。

最初は、2Bが気づいていないふりをしているのかと思った。けれども、すぐにその疑いは消えた。2Bはそんな器用な質ではなかった。むしろ、不器用だった。ふとした拍子に垣間見える優しさ、気遣い……。本人はあれで隠しているつもりなのかもしれな

いが、S型にとってはわかりやすいことこの上ない。
『いずれにしても、こちらが攻撃に出れば、9Sは間違いなく反撃してくるだろう。S型の得意とするハッキングで、な』
なんという慧眼。拍手を送りたくなった。今、まさに、事態は司令官の言葉どおりに展開している。
これで、謎の半分は解けた。2Bの「殺し」の理由は、知りすぎてしまった9Sを処分せよと司令官が命令したから、だ。では、残りの半分を解く鍵はどこだろう、と思ったときだった。
『9Sを先に行かせて、その間に武装を展開。出会い頭に不意打ちを仕掛ける』
司令官との会話の中に、時系列の異なる記憶の断片が割り込んできた。
『一瞬で終わらせれば……』
前後の会話に比べて、明らかに古い記憶だった。2Bは、司令官から命令が下るだいぶ前に、9Sを殺す手順を考えていたらしい。
『何が起きたのか、9Sに気づかせないように……そうすれば、余計な恐怖と苦痛を味わわせずに済む』
残りの半分が解けた。そういうことだったのか、と腑に落ちたところで、割り込んでいた記憶が消えた。
『近接戦闘に優れた君でも、ハッキングされて義体の制御を奪われたら、文字どおり、手も足も出ない。だから』
だから？　2Bに何をやらせた？　不意打ちは、司令官の指示ではない。司令官はいったい何を指示した？
『ハッキング空間内にトラップを仕掛ける』
いやな予感がした。次の瞬間、白一色だったハッキング空間に真っ黒な壁が現れた。オレンジ色や紫色の光の球が9Sめがけて飛んでくる。設置型の論理ウィルスだ。
記憶領域に論理ウィルスを仕込めば、確かに、侵入した9Sの自我データを効果的に攻撃できる。ただ、論理ウィルスによる攻撃は2B自身にも及びかねない。だから、そこまではやらないだろうと踏んでいた。
「くそっ！　甘かった！」
それは予測ではなく、9Sの願望に過ぎなかった。司令官は、いともあっさりと2Bを危険にさらす道を選んだ。
脱出しなければ。自我データが汚染される前に。
『ただ、論理ウィルスによる攻撃も万全ではない。もうひとつ、手を打っておこう』
脱出口はどこだ!?　あらかじめ確保しておいたルートは!?
『閉鎖防壁で、論理回路内に閉じ込める』
いつの間にか、身動きがとれなくなっていた。ハッキング空間内に発生したどす黒い球体が急速に増殖している。自己閉鎖系アルゴリズムによる防壁だった。
「ポッド！　新たな脱出ルートを構築！」
しかし、ポッドからの応答はない。論理ウィルスは9Sの自我データを攻撃したのみならず、外部との連絡をも遮断していた。
退路は絶たれた。あと数秒で「今の」自我データは押し潰されて消滅する。真っ白なハッキング空間が黒く塗り替えられていくのを、9Sは為す術もなく見つめる。
「もう、いいか……」
2Bが抹殺命令のメールを受け取ったのは、砂漠のアクセスポイントだった。そこから、調査地点に至るまで、殺すチャンスはいくらでもあった。身を隠す場所もなく、足場も悪い砂漠は、戦闘に慣れている2Bに有利だ。なのに、2Bは神殿に入るまで仕掛けてこなかった。記憶を覗き見て、その理由がわかった。やっぱり、2Bは不器用だったんだな、と思う。
一瞬で終わらせるためだ。9Sが何も知らないまま、死んでいけるように。
周囲を黒い球体が隙間なく埋め尽くしていく。けれども、不思議と静かな気持ちだった。恐怖も苦痛も感じない。
「さよなら、2B」
そして、闇がやってきた。

6

失われたときと同じ唐突さで、四肢の制御が戻ってきた。
「閉鎖防壁作動。論理回路、封鎖完了。遮断」
2Bは何度か瞬きをして動作確認をした

後、ゆっくりと身体を起こした。運動機能にも問題はない。

「……消去」

何の手応えも、針で刺したほどの痛みすらなかった。コマンドが実行された、と感じただけだ。

傍らに横たわっている9Sの義体を見下ろす。ブラックボックス信号はまだ停止していないが、自我データが消去されたせいで、あらゆる機能が休止している。

近接戦闘によって9Sを仕留められれば良し、仮に仕留め損ねても設置型の論理ウィルスで9Sの自我データを攻撃させる。9Sが論理ウィルスの除去に成功したとしても、閉鎖防壁で論理回路内に閉じこめておけば、回路ごと消去できる。全て司令官の発案だった。

9Sは近接戦闘の後にハッキングという二段構えの作戦に出たが、三段構えの作戦を考えた司令官の勝ちだ。

2Bは軍刀を逆手に握り、まっすぐに振り下ろした。

「頭部を破壊」

手のひらに奇妙な反動があった。経験したことのない手応えだった。仲間の義体を破壊するのは、別段、初めてという訳ではないのに。戦場で、行動不能になった隊員を楽にしてやったときには、こんな感覚はなかった。破壊が不完全なのだろうか？

「胸部を破壊」

もう一度、振り下ろした。変だ。奇妙な感覚が広がっている。さっきは手のひらだけだったのに、今は上半身に圧迫感がある。物理的に圧迫されている訳ではない。なのに、妙に息苦しい。

「ブラックボックス信号の停止を確認」

義体は完全に破壊した。自我データも消えた。9Sは死んだ。任務完了だ。にも拘わらず、やり残したことがあるような、この頼りなさは何なのか。呼吸機能に乱れがあるのは、なぜなのか。

『さよなら、2B』

9Sの声が脳内で再生された。記憶内に残ったデータ、9Sの最後の言葉。奇妙な感覚、胸の片隅に兆した違和感の正体がわかった。

「そうか。これが……」

後ろめたさ、と呼ばれる感情だ。或いは、自責の念か。いずれにしても、感情を持つことは禁止されている。

禁じられた感情を押し殺そうとした瞬間、抗うかのように湧いてきたものがある。9Sにまつわる記憶だった。

2B、と呼ぶ声。誰かと一緒に行動できるって楽しいんです、とうれしそうに言ったときの口許。はにかんだような笑みだった。2Bって意外と大雑把なんですねと、呆れられたのは、いつの作戦だったか……。

喉の奥に不快な塊がある。そして、胸郭内の締め付けるような痛み。2Bはひたすら歯を食いしばった。去っていった者の記憶が残された者を苛むことを、初めて知った。

これは過ちだ。必要以上に記憶を蓄積してしまった私の……。

『さよなら、2B』

まただ。あの声が、また。

強く頭を振って、2Bは9Sの声を追い払う。

「私は謝らない」

任務だったのだから。罪悪感なんて、ない。絶対に。だから、同じ命令が下れば、次もまた同じことをするだろう。

それが私の仕事だから、と自分に言い聞かせると、2Bはまっすぐに顔を上げた。

「ポッド。司令部に通信を」

「了解」

ポッドが通信用の画面を映し出す。

次もまた同じことをするけれども、この先、必要以上に誰かと接触するのは止めようと思った。

共に過ごす時間も、会話も、最低限にしよう。余計な記憶を蓄積してしまわないように。あってはならない感情を生み出してしまわないように。

『こちら、司令部』

もう一度、深く息を吸って、吐き出した。胸の中に残る痛みごと、全て。

「こちら、2B。任務完了しました」

淡々と告げる声から、流砂のように何かが零れ落ちていった。

SE-MOOK

NieR:Automata World Guide

ニーア オートマタ 美術記録集 ≪廃墟都市調査報告書≫

キャラクターデザイン
A.Y　吉田明彦（株式会社CyDesignation）
T.I　板鼻利幸（株式会社スクウェア・エニックス）
Y.N　永井悠也（株式会社CyDesignation）

コンセプトアート
K.K　幸田和磨（プラチナゲームズ株式会社）
H.K　木嶋久善（プラチナゲームズ株式会社）

キャラクターモデル
H.M　松平 仁（プラチナゲームズ株式会社）

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス【http://www.jp.square-enix.com/】
編集長　大矢和裕
編集　佐藤雅美／畠山友子／多田卓司
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕／有馬陽平

編集・執筆
株式会社キュービスト【https://www.qbist.co.jp/】
手代森信人／若林 徹／岸副彰吾／浅野典昭／
潮田明宏／阿部貴代美／菊地彩乃
高瀬勝之

本文デザイン・DTP・装丁
株式会社キュービスト【https://www.qbist.co.jp/】
下小薗一郎／坂井杏奈／鈴木泰地／村木萌咲／谷本 馨

小説執筆
映島 巡

監修
ヨコオタロウ

株式会社スクウェア・エニックス
「NieR:Automata」開発チーム

プラチナゲームズ株式会社

2017年2月23日　初版発行
2017年4月4日　3刷発行

発行人　松浦克義
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒160-8430　東京都新宿区新宿6-27-30
新宿イーストサイドスクエア

印刷所　凸版印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5292-8306
月～金曜日 13:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5292-8326
月～金曜日 10:00～17:00（祝日及び弊社指定休日を除く）

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。※通話料はお客様のご負担になります

定価はカバーに表示してあります。

本書は開発中のゲームを元に制作しています。なお、ゲームのアップデートによりデータや内容が変更され、本書の内容と差異が生じる可能性がありますことをあらかじめご了承ください。

Printed in Japan
ISBN978-4-7575-5266-1　C9476 雑誌62013-30